

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

6/7'95

DOPPELAUSGABE
MEHR SEITEN, MEHR TESTS!

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 9600,-

Hf 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 6/7 JUNI/JULI '95



HOLLYWOOD PICTURES
DER SEELENTURM
BEHIND THE IRON GATE
DIE NORDLÄNDER
HIGH SEAS TRADER
RUFFIAN
LOLLYPOP

Amiga gerettet!

+++ ESCOM
KAUFT
COMMODORE +++

MEHR INFOS, MEHR SPASS!



*Mit großem
Multimedia-Sonderteil*

SPECIAL: CHEATEN LEICHTGEMACHT
INTERVIEW: BITMAP BROTHERS
MARKTÜBERSICHT: TRADING CARDS

KNOW HOW
10 SEITEN
VOLLER TIPS, CHEATS
PLÄNE & LÖSUNGEN

Happy 10 Birthday AMIGA

Ich will ja nicht behaupten, daß ich es gleich gesagt hätte, aber habe ich es nicht gleich gesagt? Vor vier Wochen habe ich mir an dieser Stelle Escom als neuen Commo-Eigner gewünscht, jetzt ist der Wunsch in Erfüllung gegangen! Und damit bekommt der Amiga zum zehnjährigen Geburtstag (anno 1985 wurde ja erstmals der A1000 einer staunenden Öffentlichkeit vorgestellt), was er schon lange verdient hat: eine neue Chance. Denn selbst eine so große Firma wie Escom wirft die Millionen nicht ganz leichtfertig zum Fenster hinaus, und so soll in Kürze wieder die gesamte Amiga-Palette flächendeckend angeboten werden – in europaweit rund 500 Läden der Escom-Gruppe sowie etwa 140 Quelle-Filialen. Hier wird man also Hard- und Software für seine „Freundin“ bekommen und überraschenderweise bald auch wieder 64er, obwohl das angedachte Revival des 8-Bit-Oldies mehr auf den osteuropäischen Markt abzielt. Von der Amiga-Technologie verspricht sich Escom indessen zusätzlich ein dickes Lizenzgeschäft, soll damit doch in absehbarer Zeit „Video on Demand“ (also eine Art TV-DFÜ für Filmfreaks) realisiert werden.

Produktionsstätten für die aktuelle Amiga-Linie sind bereits gefunden, wann hingegen mit neuen, leistungsfähigeren Modellen zu rechnen ist, steht noch nicht ganz fest – Weihnachten 95 wäre zwar gewiß ein erstrebenswerter Termin, aber ob er sich realisieren läßt? Fest steht hingegen (jedenfalls, soweit es mich betrifft), daß in nächster Zeit allerlei „Abtrünnige“ wie Lucas Arts oder Blue Byte die Produktion von Amigasoftware wieder aufnehmen werden, was freilich nicht von heute auf morgen geschehen kann. In wenigen Monaten wird der Spielenachschub aber wieder kräftig rollen, wetten?

Wer nun mehr über das Ende der Commodore-Krise erfahren möchte, der findet ein paar Seiten weiter das passende Special – wer wie wir ohnehin immer fest zum Amiga gestanden hat, der findet mit dieser im Umfang verstärkten Doppelausgabe den passenden Joker. Bleibt nur noch zu hoffen, daß für die bevorstehende Ferienzeit auch das Sommerwetter paßt, was ich Euch und mir von Herzen wünsche! Endlich wieder richtig glücklich,

Euer Michael

EDITORIAL



THEMA: Alle Welt spricht derzeit nur vom Aufkauf Commodores durch Escom – wir beleuchten Hintergründe und Perspektiven des Millionen-Deals! Alles über die Zukunft des Amigas in **BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER SPEZIAL: COMMO-DORE & ESCOM.**
Seite 8



COMMO JETZT UNTER ESCOM-FLAGGE

PREVIEWS: Demnächst stehen wieder Highlights satt an, etwa der innovative Flugi **COALA**, die Wirtschaftssim **POLE POSITION – F1 TEAMCHEF**, die Baller-Dungeons aus **FEARS** und die Konvertierung des Arcade-Hits **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**. Erste Bilder und Infos auf den **Seiten 12/13/14 und 64**

COALA



POLE POSITION – F1 TEAMCHEF

FEARS



NBA JAM TOURNAMENT EDITION

SPECIALS: In dieser Ausgabe warten die filmreife **HOLLYWOOD-COMPETITION**, ein heißes **INTERVIEW MIT DEN BITMAP BROTHERS**,

der Mogel-Kursus **CHEATEN LEICHTGEMACHT** sowie eine große **MARKTÜBERSICHT: TRADING CARDS!**

Seiten 42, 74/75, 92/93 und 104/105

VOLL IM TREND: TRADING CARDS



DER NEUE HAMMER DER BIT-MAP BROTHERS: Z

INTEL

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster Spezial: Escom kauft Commodore	8
Preview:	
Coala	12
Pole Position: F1 Teamchef	13
Fears	14
Newsflash:	
NBA Jam Tournament Edition	64
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	40
Preisausschreiben:	
Die Hollywood-Competition	42
PD-Box	44
Crack	46
Demo Galerie	48
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Know How	51
Know How Index	60
Joker-Index	62
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	63
Interview:	
Was machen eigentlich... Die Bitmap Brothers?	74
Impressum	76
Joker Galerie	78
Aktion Lesertest:	
Rise of the Robots	80
Klassiker:	
Falcon	87
Budget-Bühne	88
Joker-Comic	90
User Club:	
Squirrel SCSI	91
Mogeln leichtgemacht: Diskmonitor & Gamemaster	92
Kicker-Cup	94
Radio- und TV-Tips für Freaks	96
Kleinanzeigen	97
Computer-ABC	102
Stromausfall Special:	
Trading Cards	104
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110

Software im Test

Abenteuer

Der Seelenturm	38
Die Nordländer	22

Action

Behind The Iron Gate	36
Death Mask auf CD	68
Shadow Fighter auf CD	66

Demos

CCCP	49
Despair	48
Hard Day	48
Graphist for Sale	48
Mindflow	49

Geschicklichkeit

Lollypop	32
Ruffian	18

Simulation

High Seas Trader	20
Hollywood Pictures	16
Pinball Illusions auf CD	67

Sport

Cricket Masters	84
F1 World	
Championship Ed.	82
Football Masters	84
Formula One Masters	84
Kingpin Bowling auf CD	70
Roadkill (AGA-Version)	86
Stable Masters	84

Strategie

Brain Man	83
-----------	----

Verschiedenes

Arcade-Spiele	106
Budget-Games	88
PD-Games	44
Trading Card Games	104

SIMULATION: Werdet Movie-Mogul mit **HOLLYWOOD PICTURES** oder setzt mit dem **HIGH SEAS TRADER** die Segel – aber lest zuerst die Tests auf den

Seiten 16/17 bzw. 20/21



HOLLYWOOD PICTURES



HIGH SEAS TRADER



RUFFIAN



LOLLYPOP



BEHIND THE IRON GATE

ABENTEUER: Ob Iso-Adventure oder klassisches Rollenspiel, in dieser Ausgabe könnt Ihr was erleben! **DIE NORDLÄNDER** und **DER SEELENTURM** erwarten Euch auf den

Seiten 22 und 38

DIE NORDLÄNDER



DER SEELENTURM

BETRIEBSGEHEIMNIS



Derzeit gibt es im Betrieb natürlich nur ein Gesprächsthema: Die Übernahme von Commodore seitens Escom. Hier ein kleines Stimmungsbild zu den zirkulierenden Gerüchten, Perspektiven und Witzen...

Sollte durch die Aufnahme der Amiga-Palette in eine Ladenkette, die bislang ganz auf den PC fixiert war, etwa auch die alte Feindschaft zwischen den Jüngern der DOSe und den Freunden der „Freundin“ ein Ende finden? Es wäre wünschenswert, wird aber kaum passieren, falls sich die Prophezeiung von Max bewahrheitet:

Beifallsbekundungen in der Art von „Ich stand schon vor dem PC-Regal, als mich gottlob die frohe Botschaft ereilte!“ förmlich überschüttet. Andererseits herrscht auch ein wenig Verunsicherung, weil zunächst noch nicht bekannt war, ob Escom neben dem A600, A1200 und A4000 auch das CD² weiterproduzieren will, während ein Amiga mit integriertem CD-ROM vorläufig noch nicht greifbar ist. Die Befürchtung, daß Escom da zugunsten der doch recht zweifelhaften Wiederbelebung des C 64 eine wichtige Entwicklung verschläft, dürfte sich aber kaum bewahrheiten.

Einer bitteren Wahrheit werden sich indessen alle Kleinspekulanten gegenübersehen, die ihren gebrauchten Amiga zu übersteuerten Preisen (ein alter 1200er brachte zeitweise mehr Geld als er neu gekostet hat) verschern wollten. Süße Eintracht herrscht in der Redaktion dagegen über die zukünftige Situation am Spielmarkt: Hier sind eigentlich alle von der Rückkehr der Fahnenflüchtlinge überzeugt – während diese Zeilen geschrieben werden, laufen die Telefone heiß, um festzustel-

len, wann mit neuen Amiga-Games auch von jenen Companies zu rechnen ist, die solche Projekte bereits eingestellt hatten.

Zum Schluß lüftet das Betriebsgeheimnis noch ein Geheimnis, das keines mehr ist: Aufgrund des Softwaremangels und Anzeigenrückgangs mußten wir bereits ernsthaft darüber nachdenken, den Amiga Joker generell nur mehr zweimonatlich erscheinen zu lassen. Aber das ist ja nun gottlob vom Tisch, wie auch die erfreuliche Teststatistik zeigt!

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	6
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	5
Erste Sahne	(81%-90%)	2
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

QUICK
SOFT

Zieht Euch warm an!

COOLE
PREISE

Alien Breed 3D*

AM12/CD32 65,97

AM AM12 CD32

AM AM12 CD32

Alien Olympics	59,37	52,77	Marvin's M. Advent.	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	46,17	Mega Race	79,17
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Megatraveller 1 (B)	32,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Mighty Max	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Oldtimer	85,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	PGA Tour Golf	52,77
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Pinball Illusions	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Pinball Mania	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Pirates Gold	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Red Baron	26,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Reunion	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Road Kill	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Rome AD 82	26,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Russelsheim	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Sensible Golf	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Sensible W.O. Soccer	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Shadow Fighter	52,77
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Sim City 2000	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Simon & Schuster 2	79,17
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Skeleton Crew	52,77
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Subway 2000	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Super Skidmarks	39,57
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	T.F.X.	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Theme Park	59,37
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Tiny Troops	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Top Gear II	46,17
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Tornado	32,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Tower Assault	52,77
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Trippin' Fun	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Turbo Trix	52,77
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Ufo - Enemy Unknown	65,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	War in the Gulf	32,97
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Whales Voyage 2	79,17
Alien Breed 3D*	65,97	59,37	Zeppelin	65,97

QUICKSOFT GMBH
Am Rappanschneller 10
78183 Hüfingen

tel: 0771/64440
Fax: 0771/64449

communication GmbH Tel. 02238-83775
mirox Heckenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim Fax: 02238-83276

Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM	Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM	Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM
ALIEN OLYMPICS	SPD	DV	59	PIZZA CONNECTION	SIM	DV	79	OVERLOAD-THE D-DAY	SIM	EV	62
ARMOUR GEDDON 2	ACT	DA	52	POWERUP	SIM	DA	59	PGA EUROPEAN TOUR	SPD	DA	64
ATR-ALL TERRAIN RACER	SIM	DA	53	QUARTER POLE	STR	DV	64	PINBALL ILLUSION	SIM	DA	62
BASE JUMPERS	GES	DA	53	QUICK	DES	DA	57	PUSSES GALORE	TPF	DA	65
BATTLEDOGS	DES	DA	42	RAN TRAINER	SPD	DV	68	RETURNON	STR	DA	62
BENEFACITOR	DES	DA	52	REUNION	STR	DV	64	RIDE OF THE HORNETS	ACT	DA	67
BINGO	SIM	DV	79	RINGS O.T. MEDUSA	STR	DV	64	ROADKILL	SIM	DA	58
BLOODNET	ADV	DA	62	RIDE OF THE HORNETS	ACT	DA	62	RUSSELSHEIM	STR	DV	62
BRUTAL	TPF	DA	62	ROADKILL	SIM	DA	59	S.O.B.	ACT	DA	59
BUGS	TPF	DA	53	ROBINSON'S RESCUE	ADV	DV	62	SHADOW FIGHTER	ACT	DA	58
BUNDESLIGA MAN 3	SIM	DV	78	RUSSELSHEIM	STR	DV	62	SIM CITY 2000	SIM	DV	79
BUMP 'N BURN	SPD	DA	57	RUFF & TUMBLE	ACT	DA	62	SKELTON KREW	ACT	DA	62
BUREAU 13	ADV	DA	62	RUFFIAN	ACT	DA	69	STAR CRUSADER	SIM	DV	64
CARIBBEAN DISASTER	SIM	DV	68	S.I.B.	STR	DV	58	SUBWAR 2000	SIM	DV	68
CHARTERFLYER	SIM	DV	62	SELENTURM	TPF	DA	59	SUPER STARDUST	ACT	DA	69
CROSSCHECK	SPD	DA	48	SENSIBLE GOLF	SPD	DA	62	T.F.X.	SIM	DA	68
DELPHINE CLASSICS	SAM	DA	58	SENSIBLE W.O. SOCCER	SPD	DV	62	THEME PARK	SIM	DV	65
DER CLOU-PROFESSOR	ZUS	DV	48	SHADOW FIGHTER	ACT	DA	59	TORNADO	SIM	DA	43
DER MEISTER	SIM	DV	58	SHAO-FU	ACT	DA	58	TOTAL CARNAGE	ACT	DA	58
DER REIDER	SIM	DV	60	SHERA SOCCER	W.O. SPD	DV	54	UFO ENEMY UNKNOWN	STR	DV	68
DE SIEGLER	SIM	DV	62	SINICITY DELUXE	SAM	DA	62				
DIPPER PAT	SIM	DV	69	SPACE ACADEMY	TPF	DA	64				

PREISLISTE

kostenlos anfordern!

System angeben!

Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM	Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM
DREAMWALK	ADV	DV	68	PIZZA CONNECTION	SIM	DV	79
EMERALD MINE 1	DES	DA	28	POWERUP	SIM	DA	59
EMERALD MINE 2	DES	DA	38	QUARTER POLE	STR	DV	64
EMERALD MINE 3	DES	DA	28	QUICK	DES	DA	57
EVASCE ACTION	SIM	DA	57	RAN TRAINER	SPD	DV	68
EVASCE ACTION 2	ADV	DV	68	REUNION	STR	DV	64
FIELDS OF GLORY	STR	DV	43	RINGS O.T. MEDUSA	STR	DV	64
FIFA INTERN. SOCCER	SPD	DV	50	RIDE OF THE HORNETS	ACT	DA	62
FINAL OVER-A. SP. CR.	SPD	DA	34	ROADKILL	SIM	DA	59
FLIGHT OF THE AMAL	ADV	DV	62	ROBINSON'S RESCUE	ADV	DV	62
FORMULAR ONE DRAL	SPD	DA	79	RUSSELSHEIM	STR	DV	62
GRAFTGOLD	ROL	DA	68	RUFF & TUMBLE	ACT	DA	62
GUARDIAN	TPF	DA	59	RUFFIAN	ACT	DA	69
GUARDIAN 2000	SIM	DA	68	S.I.B.	STR	DV	58
HANGE - DIE EXPED.	SIM	DV	48	SELENTURM	TPF	DA	59
HATTRICK	SIM	DV	68	SENSIBLE GOLF	SPD	DA	62
HEMLOCK 2	ADV	DA	61	SENSIBLE W.O. SOCCER	SPD	DV	62
HISTORICAL 1914-1918	DV	62		SHADOW FIGHTER	ACT	DA	59
INNOCENT UNTIL CAL.	ADV	DA	68	SHAO-FU	ACT	DA	58
ITS INTERNAL CRICKET	SPD	DA	55	SHERA SOCCER	W.O. SPD	DV	54
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	58	SINICITY DELUXE	SAM	DA	62
KICK OFF 3 - EUROPE	SPD	DV	62	SPACE ACADEMY	TPF	DA	64
KID CHAOS	ACT	DA	58	SPACE QUEST 4	ADV	DV	39
KINGDOMS OF GERM.	STR	DV	68	SPECIAL FORCES	ACT	DA	79
KINGPIN - BOWLING	SIM	DA	32	SPERUS LEGACY	TPF	DA	59
KINGST GUEST 8	ADV	DV	64	STAR CRUSADER	SIM	DV	62
KULT OF SPEED	SIM	DA	62	STARLORD	SIM	DA	68
LEMMING 3	DES	DA	58	SUPER SKID MARKS	ACT	DA	68
LILLYPOP	DES	DA	62	TERMINATOR 2 - A.C.	ACT	DA	55
LORDS OF THE REALM	STR	DV	62	THEATRE OF DEATH	ACT	DA	62
LOTH. MAT. S. SOCCER	SPD	DV	69	THEME PARK	SIM	DV	67
MAD NEWS	SIM	DV	68	TINY TROOPS	TPF	DA	64
MAD NEWS EXTRAL.	ZUS	DV	43	TOP GEAR 2	SIM	DA	52
MARVIN'S MARY. AD.	ADV	DA	62	TOWER ASSAULT	ACT	DA	42
MICRO MACHINES	SIM	DA	48	TURBO THAX	ACT	DA	64
MIL. RUTZ	DES	DV	62	UFO ENEMY UNKNOWN	STR	DV	68
NEW W. OF LEMMING	DES	DA	59	WORMS	TPF	DA	55
NORLANDER	SIM	DA	62	ZEZWOLF	ACT	DA	68
OLDTIMER 2	SIM	DV	58	ZIPPYLIN - GIANTS	SIM	DV	68
OVERLOAD	SIM	DA	62				
PINBALL FANTASIES	SIM	DA	55				

AMIGA 1200 / 4000

Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM
ALADDIN	DES	DA	62
ALIEN BREED 3D	ACT	DA	59
BALDIE	STR	DV	64
BINGO	SIM	DV	65
BLOODNET - A CYBER	ADV	DA	64
BRUTAL	TPF	DA	62
BUNDESLIGA MAN 3	SIM	DV	78
CIVILIZATION	SIM	DV	68
DAWN PATROL	SIM	DA	79
DER SCHATZ IM ZILB.	ADV	DV	66
DEPPELPAP	SIM	DV	68
DREAMWALK	ADV	DV	68
DSCHUNGELBUCH	DES	DA	64
ELITE 3 - FRONTIER	SIM	DV	60
FIELDS OF GLORY	STR	DV	68
FRONTLINE	STR	DV	62
HANGE - DIE EXPED.	SIM	DV	48
HATTRICK	SIM	DV	68
HIGH SEAS TRADERS	SIM	DV	62
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	58
KING'S GUEST 8	ADV	DA	64
KÖNIG DER LÖWEN	DES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	DV	62
MAGIC OF ENDORIA	STR	DV	62
MORPH	DES	DA	62
NEW W. OF LEMMING	DES	DA	59
OLDTIMER 2	SIM	DV	58

AMIGA CD32

Produktbezeichnung	Art	Anl.	DM
AKIRA	TPF	DA	68
ALIEN BREED 3D	ACT	DA	59
ALIEN OLYMPICS	SPD	DA	59
ATR-ALL TERRAIN RACER	SIM	DA	53
BALDIE	STR	DV	64
BANCHIE	ACT	DA	62
BASE JUMPERS	DES	DA	65
BLOODNET	ADV	DA	64
BUGS	TPF	DA	53
BUREAU 13	ADV	DV	62
CYBERWARR	ACT	DA	59
DEATH MASK	ACT	DA	64
DREAMWALK	ADV	DV	68
ELITE 3 - FRONTIER	SIM	DV	60
EMERALD MINES	DES	DA	38
EVASCE ACTION	SIM	DA	57
FIELDS OF GLORY	STR	DV	43
GUARDIAN	ACT	DA	68
GUARDIAN 2000	SIM	DA	68
INTER. SER. SOCCER	SPD	DV	52
IMPOSSIBLE MISS 2025	DES	DA	64
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	58
LITE CIVIL	ACT	DA	59
MARVIN'S MARY. AD.	ADV	DA	62
MEGA RACE	SIM	DA	64
OLDTIMER 2	SIM	DV	79
PINBALL ILLUSION	SIM	DA	62
PIRATES GOLD	SIM	DA	62
PUSSES GALORE	TPF	DA	65
REUNION	STR	DV	64
RIDE OF THE HORNETS	ACT	DA	62
ROADKILL	SIM	DA	59
SHADOW FIGHTER	ACT	DA	58
SKELTON KREW	ACT	DA	62
SPACE ACADEMY	TPF	DA	64
SPERUS LEGACY	TPF	DA	59
STAR CRUSADER	SIM	DV	62
SUBWAR 2000	SIM	DV	68
SUPER STARDUST	ACT	DA	69
SYNCHRON	SIM	DV	62
T.F.X.	SIM	DA	68
THEME PARK	SIM	DV	65
TINY TROOPS	TPF	DA	64
TOWER ASSAULT	ACT	DA	42
UFO - ENEMY UNKNOWN	STR	DV	68
WORLD CUP 90	SPD	DA	59
WORMS	ACT	DA	57

Schnellversand gegen Aufpreis, Versandkosten (incl. Nachnahme 10,00 €). Vorauszahlung: 10,00 €.
Lieferung: Ausland: 10,00 €. Einige Spiele (1) waren bei Anfertigung nicht mehr lieferbar.
Anlieferungstermin: 10,00 €. Preisänderung: Irrtum und Lieferung vorbehalten. Preisänderung: 10,00 €.
Spiele können wir an. Kein Leihverkauf! (Abholung nach 10,00 €). Abholung nach 10,00 €.

DER SPIELE-SCHMIED

Würdet Ihr Euch selbst als versierte Programmierer bezeichnen? Falls nicht; braucht Ihr hier gar nicht erst weiterzulesen – falls doch, gibt es interessante Neuigkeiten von Hisoft!

Die englische Company kennt man ja wegen ihres etablierten Standard-Assemblers „Dev-pac“ (der übrigens ein Update auf die aktuellen OS-Includes

3.1 erfahren hat), jetzt wurde dort ein semiprofessionelles Gamemaker-Utility entwickelt: Anders als „AMOS“ und Co. richtet sich der GameSmith an erfahrene Coder, die mit C oder Assembler umzugehen wissen. Das Tool-Paket beinhaltet fertige, englisch angeleitete Routinen, z.B. für Copper-, Scrolling-, Sprite- und BOB-Programmierung, einen Animations-Editor, Packer-Utilities und vieles mehr. Preise, Systemvoraussetzungen etc. erfragt Ihr am besten beim Softwarehändler Eures Vertrauens oder direkt bei:

Hisoft

Tel.: 0044/15 25/71 81 81



DAS STEUER-KREUZ

Bei Tecnoplus wurde das umfassende Zubehörprogramm soeben um einen erstklassigen Zwei-Button-Steuerknochen erweitert: Das beige Amiga Control Pad liegt phantastisch in der Hand und bietet Turbo- sowie Auto-feuer auf einem gesonderten Feuerknopf für schlappe 19,99 DM. Wer das Kreuz mit dem Steuern also einem Steuerkreuz überlassen will, weiß jetzt, wonach er im Shop zu suchen hat.



DIE PROBLEM-LÖSER



Kummer mit dem Endgegner? In der Wilderness des neuesten Rollenspiels die Orientierung verloren? Halb so wild, denn es gibt ja unser Know How – und die feinen Lösungshefte aus dem Hint Shop.

Für 19,95 DM pro Exemplar bietet das Sortiment eine kunterbunte Mischung aus Cheatsammlungen und Komplettlösungen zu Klassikern wie „Monkey Island“ und topaktuellen Digi-Abenteuern wie „Erben der Erde“. Und sollten trotz der mal zehn-, mal dreißigseitigen Heftchen unerwartete Hindernisse am Lösungsweg lauern, hilft die hauseigene Hotline unter der Rufnummer 0221/420 09 42 weiter.

DER PROGRAMMIER-LEHRER

Hier nun ein Buch für alle, die mit dem Programmieren bislang nichts am Hut hatten, sich aber mal in groben Zügen über Dinge wie Programm-schleifen, Compiler, objektorientiertes Coden oder binäre Zahlensysteme informieren wollen.

D.F. Scotts großformatiges und bunt bebildertes Digi-Lexikon **Programmieren – illustriert** (Markt & Technik, ca. 190 Seiten, 49,- DM) hält diesbezüglich nämlich jede Menge locker formulierte Antworten auf viele Fragen bereit. Daß das Cover des im (Fach-) Buchhandel auf-

liegenden Bandes dabei nur die PC- und Mac-User anspricht, braucht Euch nicht weiter zu stören, denn die Erklärungen sind praktisch durchweg von systemübergreifender Gültigkeit.



DER JUGEND-ROMAN

Diana Wieler kennt man als mehrfach ausgezeichnete Kinder- und Jugendbuch-Autorin – ihr neuer Teenie-Roman hat einen Computer-Zocker wie Dich und uns zum Helden!

Rhan ist eingefleischter Videospieler und kämpft in seinen digitalen Welten als Ritter für das Gute. Als ihm dann eines Tages die geheimnisvolle Thalie begegnet, vermischen sich Realität und Phantasie. Soweit die kurze Inhaltsangabe zu **RanVan oder dieses laserblaue Gefühl** (Aare Verlag, ca. 190 Seiten, 26,80 DM), einem Schmöker, der ob seiner obskuren, aber spannenden Story allen Lesern ab etwa 14 Jahren zu empfehlen und überall im Buchhandel zu beziehen ist.

Diana Wieler

RanVan
oder dieses
laserblaue Gefühl



aare



DER AMIGA IST GERETTET: ESCOM KAUFTE COMMODORE

Marmor, Stein und Eisen bricht, aber unsere Treue nicht: Durch den Kauf des bankrotten Hardware-Riesen COMMODORE sichert der deutsche PC-Distributor ESCOM unserer „Freundin“ eine goldene Zukunft!

DIE VERSTEIGERUNG

Der zukünftige Feiertag der Amiga-Gemeinde ist der 21. April – an diesem denkwürdigen Freitag des Jahres 1995 fand in New York die Versteigerung des COMMODORE-Nachlasses statt. Mitbieter waren die deutsche ESCOM GmbH, die amerikanische EDV-Firma DELL und die nach Liquidation der Muttercompany verbliebene Tochter COMMODORE UK. Mit einem Gebot von rund 10 Mio. US-Dollar (manche Quellen sprechen gar von 12 Millionen, das Mindestgebot lag jedenfalls bei 6,5 Mio.) erhielt ESCOM den Zuschlag, da die höhere Offerte von Dell zu spät einging. Im Preis enthalten waren neben Namen und Logos sämtliche Patente der Amiga-Technologie; allein die Zukunft des einstigen Hoffnungsträgers COMMODORE UK ist noch ungewiß. Derzeit verhandelt der englische Geschäftsführer DAVID PLEASANCE mit dem neuen Eigentümer, in dessen Chefetage übrigens auch der ehemalige Commo-Boß HELMUT JOST sitzt.

DIE ZUKUNFT

Uns kann der Deal nur recht sein, denn ESCOM will definitiv die bereits bestehende Amiga-Linie weiterproduzieren, fortentwickeln und über ein weitverzweigtes Vertriebsnetz an den Mann bringen: In Europa verfügt ESCOM über 270 Läden, dazu kommen 230 neu zugekaufte ROMBELOWS-Shops in England, sämtliche QUELLE-Filialen (der Versandhändler ist mit 25 Prozent an ESCOM beteiligt) und etablierte Fachhändler – der Verkauf von Hard- und Software soll sich also nicht auf firmeneigene Shops beschränken.

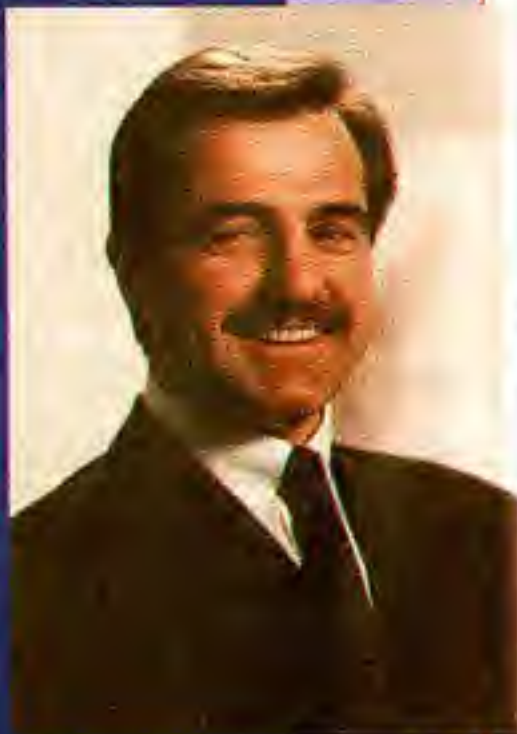
Ab dem Spätsommer ist mit einer A1200-Komplettausstattung aus Rechner, CD-ROM, Monitor und Software zum Superpreis von rund 1.000 Mark zu rechnen, und Highend-Kunden dürfen sich auf ein A4000-Paket inkl. neu gestylter Zentraleinheit, superschnellem 68060-Prozessor, Monitor und Multimedia-Software wie z.B. „Scala“ freuen. Das Geld für neue Modelle soll ein Lizenzabkommen mit dem TIANJIN-Konzern bringen, der Amigas für den Markt in China und Fernost produzieren und verkaufen darf. Und für Osteuropa will man gar den guten alten 64er noch mal aufleben lassen, lediglich dem A600 und dem CD³² werden hier wie dort vorerst geringe Chancen eingeräumt.

Das erste brandneue Amiga-Modell mit schnelleren Prozessoren und integriertem CD-ROM soll unter dem Namen A1300 zur Jahreswende in den Läden auftauchen; für nächstes Jahr ist der Einstieg in die Multimedia-Zukunft angedacht: Auf dem Amiga basierende Settop-Boxen werden den Zugriff auf kommende Online-Dienste wie Pay-TV und Video-on-Demand ermöglichen – also interaktives Fernsehen dank Amiga!

DIE PERSPEKTIVEN

Keine Frage, bei Escom hat man Großes mit dem Amiga vor, nicht umsonst versicherte ESCOMS Pressesprecher DR. WIRSING, daß für seine Firma der Amiga „die Multimedia-Maschine der Zukunft“ sei. Tatsächlich ist bereits kurz nach Bekanntwerden des COMMODORE-Aufkaufs ein Stimmungsumschwung in der Branche zu verzeichnen: ACCLAIM verspricht eine AGA-Konvertierung des Basketball-Hits „NBA Jam Tournament Edition“, PSYGNOSIS will das bereits eingestampfte „New World of Lemmings“ in der Normalversion doch noch veröffentlichen und denkt sogar über einen Amiga-Nachfolger des PC-Ballerhits „Novastorm“ nach. ESCOM hat den Spieleherstellern auch Unterstützung zugesagt, schließlich ist jede Hardware immer nur so gut wie die verfügbare Software. ...

Mögen aufgrund der benötigten Produktionszeiten also auch noch einige Monate vergehen, bis die große Software-Welle rollt, die Amiga-Krise gilt bereits als überwunden. Was hätte man sich Schöneres zum zehnjährigen Jubiläum dieses feinen Rechners wünschen können? (Carsten Borgmeier/tl)



Hat seinen Amiga wieder: Helmut Jost



Ab August im Komplettpaket: A1200 & CD-ROM

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Disks selbstständig
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Sparen Sie bares Geld!

Wenn Sie sich für 100,- DM Ware aussuchen, so brauchen Sie nur 90,- DM zu zahlen. Das heißt, ab 100,- DM Bestellwert erhalten Sie 10,- DM Rabatt. Zusätzlich können Sie die 10,- DM Versandkosten sparen, wenn Sie nicht per Nachnahme, sondern Bargeld mit einer schriftlichen Bestellung schicken. Dadurch wird der Verwaltungsaufwand bei uns geringer und Ihre Bestellung wird noch schneller bearbeitet.

Betrachtet bis 20.09.1995

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas! (A500, A600, A1200, A2000, A4000...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steigt der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren! (Trautwein)

Jede Disk nur 5,50 DM

Spiele, Spaß und Erlebnisse

Versandkosten:

- Bar-Vorkasse: 0,- DM
- Scheck-Vorkasse: 6,- DM
- Nachnahme: 10,- DM
- Ausland Bar-Vorkasse: 0,- DM
- Ausland Scheck-Vorkasse: 15,- DM
- Ausland NUR Vorkasse möglich!!!

- | | |
|--------------------------|---|
| 001 Amos Paint | Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung. |
| 002 DPaint Praxis | Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint. Wie entsteht eine Grafik? |
| 003 Malkurs | Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft. |
| 004 1000 starke Sprüche | und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT 95 III |
| 005 Deluxe Lotto | Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto... und... |
| 210 Adress Master | Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM |
| 211 Amiga Base | Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw...! 10,- DM |
| 006 Amiga Test | Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte. |
| 007 Astronomie | Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar. |
| 212 Computer Lexikon | Mit allen dankbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM |
| 008 Cross | Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!! |
| 009 Data Easy | Datenverwaltung zur Verwaltung aller dankbaren Sachen. Leichte Bedienung! |
| 010 Deluxe Copy | Werkbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich. |
| 401 Star Demomaker | Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM |
| 213 Anfänger Kurs | Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM |
| 011 Komfort Workbench | Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz WB. |
| 214 Amiga Atlas | Strassenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM |
| 012 Diagramm Profi | Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik. |
| 013 Bilanz | Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter! |
| 014 Autokosten | Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel... |
| 015 Icon Disk | Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench. |
| 016 Juice Box | Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen. |
| 215 Game Maker Set | Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM |
| 216 Label Maker | Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM |
| 017 Main Actor | Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich. |
| 018 Disk Track Editor | Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz! |
| 019 VideoFilm Verwaltung | Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell! |
| 020 Notizblock | Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!! |
| 021 M-More | Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten. |
| 022 Disketten Retter | Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien. |
| 023 Kassabuch 3.0 | Problemlöse Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker. |
| 217 Pro Tracker 4.50 | Der beste Musik-Schreiber für alle! |
| 218 Das Telefonbuch | Mit allen kostenlosen 0130-Nummern, Telefonlex, Erstklunde, Abrechnungsmuster 10,- DM |
| 305 | 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM |
| 306 Run It | Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM |
| 219 Scramble Deluxe | Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Passwort. 10,- DM |
| 307 Giga Übersetzer | Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks. 15,- DM |
| 024 Diskettenverwaltung | Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und... |
| 025 Top Timer | Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute. |
| 026 Turbo Title | Für Multimedia, zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan. |
| 220 Data Master | Universaldaten für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM |
| 221 3D Demo | WahnsinnsWelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks. 10,- DM |
| 308 Alpha & Omega | Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks. 15,- DM |
| 027 Chip Shop | 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. |
| 028 D.A.N.E. | Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen. |
| 222 9 Fingers | Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks. 10,- DM |
| 223 End of Misery | Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw. 2 Disks. 10,- DM |
| 224 Demo-Collection | Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM |
| 029 Exodus | Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern. |
| 030 ARTE | Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der |
| 031 Let's Party | Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen. |
| 225 Freedoom | Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks. 10,- DM |
| 032 Irak Demo | Saddam Hussein und die USA begegnen sich im lustigen Panzertreffen. |
| 226 Lemmings Horror | Lemmings werden auf der Bühne gequält . Ab 18! 10,- DM (1,5 MB) |
| 033 Multi Megamix II | Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk. |
| 402 Odyssey | Beste Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks. 20,- DM |
| 227 Peace of Mind | Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM |
| 034 Protracker Musik | 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen. |
| 309 Skizzo Demo II | Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks. 20 Min.! 15,- DM |
| 035 Song Book | Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze! |
| 403 Speed | High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks. 20,- DM |
| 036 Substance | 30 Min. Kamerafahrt durch Computersraum. Juggler, Fraktalberechnung... |
| 037 The End | 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack. |
| 038 Trickfilme | 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene. |
| 039 Slide'n Musik | Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik. |

- | | |
|-----------------------|---|
| 050 New Lemmings | 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen. |
| 051 Lemmingoids | Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert. |
| 200 Lemm Olympiade | 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks. 10,- DM |
| 052 Operation Lemm | Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben! |
| 053 Brettspiele I | Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik. |
| 300 Brettspiele II | Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel! 15,- DM |
| 054 Mensch ärgere... | ...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels. |
| 055 Scräbel | Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar. |
| 056 5 mal 5 | Originalspiel der Sat1-TV-Show . Mit sehr schöner Grafik. |
| 201 Power Pack | Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dilemma, Poker, Tetrisvarianten für 10,- DM |
| 057 Das PEPSI Game | Das neue Werbeispiel: Känguru-Panzer, Ölsäber, Fischfang, Nil-Überquerung. |
| 058 Purica Oase | Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und... |
| 059 Snack Zone | Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der Bi-Fi-Produktion. |
| 060 Karamalz Cup | Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik III. Länderauswahl mit Hymnen. |
| 061 VL - Das Spiel | Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. |
| 062 Memory | Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß. |
| 063 Aztec Challenge | Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen. |
| 064 Battle Cars II | Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch. |
| 065 Blocks | Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor. |
| 066 Bomb Pac | Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen. |
| 067 Conquest & Dom. | Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung. |
| 202 System Defender | Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballen. 10,- DM |
| 068 Das Erbe II | Nachfolger des tollen Umweltspiels vom Bundesumweltministerium. |
| 203 Dr. Mario | Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM |
| 069 Dragon Tiles | Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik. |
| 070 Space Taxi | Das Taxi im Weltraum. Geschickte Raumschiffsteuerung ist hier gefragt. |
| 071 Quantum | Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinth. |
| 072 Megaball II | Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound. |
| 073 Paradroid II | Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff. |
| 074 Popeye | Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game. |
| 204 Riskant | Original RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10,- DM |
| 075 Sky Chase | Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!! |
| 076 Slot Cars | 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur. |
| 077 Shanghai '93 | Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!! |
| 078 Super Pacman '92 | Traumvariante mit neuen Spielfeld und digitalisierten Stimmen. |
| 079 Super Puzzle | Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle. |
| 080 X-Atoms | Kräftiges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden. |
| 205 Power Tetris | Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM |
| 081 Die Simpsons | Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen. |
| 082 Tonga | Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet. |
| 083 Top Secret | 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder. |
| 084 Ultima | Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat. |
| 085 Willi Wurm | Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler. |
| 086 Wonderland | Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik. |
| 301 Erotika Cards | Neckische Kartenspiele mit erotischen Motiven. 3 Disks. 15,- DM |
| 302 Game-Pack 2 | Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie) 15,- DM |
| 303 Game-Pack 3 | Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig und brutal) 15,- DM |
| 400 Porno Poker | Mit... und echten... Ab 18! 2 Disks. 20,- DM |
| 304 Sex Tetris | Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM |
| 206 Total Fire | Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix. 10,- DM |
| 087 Jurassic Parallax | Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brianter Urtiere. |
| 088 Alf Disk | Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen. |
| 207 Cindy | Perfekte, hochauflösende 100%-Ertikfotografie von Cindy. 10,- DM |
| 089 Erotik Stories | Wahre Geschichten von unglaublichen Sex-Erlebnissen aller Art. |
| 090 LEGO Show | 24 Bilder der Superlative auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow. |
| 091 Military Show | Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern. |
| 092 NASA Show | Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben. |
| 093 Op. Täuschungen | Sie werden die Verdröhrtheit der Bilder nicht verstehen können. |
| 208 Porno Puzzle | Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM |
| 209 Reality Show | Exklusivfotos von Rettungsansätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM |

95 je nur 5,50 DM

- | | |
|--------------------------|---|
| 100 Koof ab! | Ninja-Kampf-Video-Clip mit 30 cm-Blut-Fontänen. Ab 24 Jahren freigegeben. |
| 101 Booga von Sanity | Das erstklassige Siegedemo von dem Megameeting 'The Party '94'. |
| 102 Amiga Doom | Erstklassige labyrinth-Grafik mit Kampf gegen aufgeblasene Mutanten. Ab 12! |
| 103 Kopfeldjäger | Gefährliche Jagd in Häuserschluchten nach außerirdischen Monstern. |
| 104 Familienabend | Sammlung von 6 Karten-, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala! |
| 105 Wilder Westen | Wer zieht am schnellsten den Revolver. Blutige, neuartige Ray Trading Grafik. |
| 106 Hell-Simulator | 3D-Echtzeit-Grafik, Feindangriffe, realistische Landschaften, Abstürze...HIT! |
| 107 Hydro Zone | Schnelle Ausweichmanöver im Zeitunnel. Mit Schwindelgarantie. |
| 108 Der rasende Reporter | Brandneues Werbeispiel aus Bonn. Spannendes Grafik Aktiv-Adventure. |
- Erleben Sie eiskalte Geschichten im Stadion, Krankenhaus oder der Kaserne. Liefert ab 1.4.95!



Mallander Computersoftware

Bärendorferstr. 24 46395 Bocholt

Die Nr. 1
in Deutschland

Tel. 02371 / 1351 15
Fax 02371 / 1351 50

Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM



COALA

Der Name der Rose lädt förmlich zu Mißverständnissen ein, denn Empire läßt hier weder den Bären von der Leine noch die Brause aus der Pulle – sondern startet eine actiongeladene Heli-Sim exklusiv für AGA-Piloten!



Daß ausschließlich A1200 und A4000 die Rotoren anwärmen dürfen, liegt an der ausgefeilten 3D-Optik, die so eben nur auf 32-Bit-Hardware zu realisieren ist: Statt der üblicherweise starr fixierten Blickwinkel bietet Coala eine Art von Virtual Reality-Cockpit, das ein völlig freies Drehen, Bewegen und Justieren der Perspektive erlaubt. Damit man dabei den Überblick nicht verliert, kann jederzeit ein Head Up-Display mit Informationen zu Tempo und Flughöhe samt einer Radarabtastung eingeblendet werden.

Etwas Vergleichbares hatte am Amiga bislang nur „Combat Air Patrol“ zu bieten, doch ging der Drehwurm bei Psygnosis' High-Tech-Flugi doch arg zu Lasten der Grafikdetails. Genau daran soll es Coala aber nun wirklich nicht mangeln, denn einmal wird das in schneller 3D-Vektorgrafik ausgeführte VR-Cockpit flexibel an die Wünsche des Spielers bzw. die zur Verfügung stehende Rechenpower anzupassen sein – zum anderen sollen die Polygon-Landschaften selbst während des üblicherweise detailarmen (bei einer Heli-Sim aber naturgemäß häufigen) Tiefflugs jede Menge optische Feinheiten und Farbabstufungen beinhalten. Man darf sich also auf wortwörtlich schöne Aussichten wie einen hübsch

bunten Horizont und akkuraten Schattenwurf sowie auf eine realistische Tiefenwirkung der verschiedenen Luft/Boden-Objekte freuen. Ob am Steuer des fiktiven Kampfhubschraubers viel Zeit zum Betrachten landschaftlicher Reize bleiben wird, scheint angesichts unserer Vorabversion freilich zweifelhaft, denn in den diversen Einsatzgebieten (Dschungel, Antarktis, Wüste und Wald sind vorgegeben, doch wird ein Szenario-Editor auch das Entwerfen eigener Schauplätze ermöglichen) warten Aufgaben satt: Man fliegt Friedenspatrouillen, kontrolliert unter UN-Flagge die Einhaltung von Waffenstillständen oder durchlebt gar auf freiwählbarer Seite den Dritten Weltkrieg. Im Kampf gegen Flakinstallationen und angreifende Panzer-, Flugzeug- oder Hubschrauberverbände kommt eine Vielzahl von Waffensystemen zum Einsatz, darunter Sidewinder-Raketen und lasergesteuerte Zielsuchprojekte, deren Flug per Sprengkopf-Kamera mitverfolgt werden kann. Tja, nicht umsonst wurde extra ehemaliges Nato-Personal angeheuert, um die Action möglichst realistisch über den Screen zu bringen...

Bleibt abzuwarten, wie komfortabel die kombinierte Maus-Sticksteuerung am Ende ausfällt, an eine bequeme HD-Installation ist ebenfalls gedacht. Aber nach dem, was wir von Coala bereits gesehen haben, sind wir guter Dinge, Euch demnächst den Testflug einer superben Actionsimulation in der Tradition solcher Klassiker wie „Interceptor“, „Retaliator“ und „Thunderhawk“ präsentieren zu können! (rl)



POLE-POSITION

FORMEL 1 TEAMCHIEF

Ob Fußball, Filmindustrie oder Zeppelinwerft, die Digi-Manager haben sich schon überall breitgemacht. Nur im Rennzirkus klafft da noch eine dicke Marktlücke – die Ascon im September zu füllen gedenkt!

Okay, zumindest ansatzweise hat es auch Boliden-Management schon am Amiga gegeben, doch was die cleveren Gütersloher hier in der Werkstatt haben, geht bereits rein optisch weit über das bisher Gebotene hinaus: Die spätestens seit dem „Patrizier“ von Ascon gewohnten Hintergrundbilder in PS-starker Grafik werden natürlich wieder mit von der Partie sein – und ein auf Silicon Graphics-Workstations erstelltes Vektor-Rennen, das man aus einer Art TV-Perspektive mit wechselnden Kameraschnitten mitverfolgen kann, obendrein!

Weil aber Power-Präsentation gerade in diesem Genre nur die halbe Miete ist, wird unter dem schicken Chassis ein Hochleistungs-Gameplay stecken. So dürfen die Spieler etwa selbst bestimmen, ob sie als Boß von etablierten Rennställen wie Benetton (die bereits über Megatonnen von Kohle, ausgefeilte Technik und eingespielte Teams verfügen) oder als Chef einer komplett neuen Hungerleider-Truppe (dem der anfängliche Gang zum Kreditverwalter wohl kaum erspart bleiben wird) ins Rennen gehen wollen. Insbesondere für die zweite Variante dürfte auch technisches Verständnis unerlässlich sein, denn hier wird man sich erst mal ein paar eigene Racer zusammenlöten müssen – und da passen 12 Zylinder nun mal nicht unter eine V8-Haube...

Für volle Komplexität werden jedenfalls insgesamt sagenhafte 100 Variablen sorgen, von denen die Leistungen der Karossen und Fahrer abhängen. Keine Frage also, daß hier auch Motorforschung, Windkanäle etc. eine

Rolle spielen. Und wo wir gerade bei den Piloten wären: Abgesehen von einem großen Pool buchstäblich erfahrener Driver, die den echten Helden der Rundkurse genauestens nachempfunden sind (Prost steuert z.B. bedacht und präzise, während Berger anfangs schneller ist als am Ende) und vielleicht auch deren echte Namen tragen werden, sind viele talentierte und preiswertere Formel-3-Steuerleute zu haben. Und dann gibt's da noch den Seifenkisten-Nachwuchs, dem im wirklichen Leben ja immerhin unser Schumi entsprungen ist.

Ohne Sponsor bleibt der WM-Titel freilich ein Traum, aber nicht umsonst bringen es Auto und Klamotten auf alles in allem 60 freie Werbeflächen. Auch an die Taktik wurde gedacht, weshalb vor dem Start bei der Einsatzbesprechung festgelegt werden kann, wann Boxenstopps eingelegt werden sollen oder ob eine kleine Mogelei bezüglich des Gewichts fällig ist. Und was hier eventuell nicht angesprochen wurde, kann sogar noch während des Rennens über Funk klargemacht werden! Wir machen inzwischen schon mal die Testbox klar, um die kommenden AGA- und Standard-Boliden noch vor der Aufwärmrunde für Euch auf Herz und Nieren abzuchecken. (C. Borgmeier/jn)





Kann es sein, daß die ersten wirklich überzeugenden 3D-Ballerdungeons für den Amiga aus Frankreich kommen? Es sieht fast so aus, denn technisch macht dieses Programm schon vorab einen verdoimt guten Eindruck!



Das wegen seiner Brutalität indizierte DOSen-Original von ID Software hat seit seinem Erscheinen anno 1992 am PC bereits eine Flut von Nachfolgern mit sich gebracht, und auch am Amiga müssen flüssig scrollende 3D-Labyrinthe voller Monster und Mutanten her – „Death Mask“ markiert da nur den Anfang des Booms, man denke bloß an das kommende „Alien Breed 3D“ von Team 17...

Um nun die Qualitäten von Fears gebührend würdigen zu können, sollte man aber auch bedenken, daß die auf Parallaxscrolling und viele Bobs bzw. Sprites ausgelegten Amiga-Grafikchips für schnelle 3D-Optik leider denkbar ungeeignet sind; auch ist die Rechenpower der CPU für dieses Genre etwas knapp bemessen. Kein

Wunder also, daß mit Texturen versehene Polygon-Kerker am Commo-Rechner bislang einer Handvoll Rollenspiele vorbehalten blieben, wo gemäßigt Tempo und ein kleines, Rechenzeit sparendes Sichtfenster wenig stört. Doch kürzlich wurden die für screenfüllende 3D-Dungeons nötigen Software-Techniken ja in der Demo-Szene entwickelt – und genau hier haben auch die Macher

von Fears ihre Wurzeln: Die Mannen um Frederic Heintz zeichnen unter den Pseud-

onymen „Complex“ und „Bomb“ bereits für einige der besten Grafikspektakel auf der „Freundin“ verantwortlich; für den Einstieg in die kommerzielle Spiele-Entwicklung sicherte man sich zusätzliche Unterstützung durch die Newcomer von Manyk Software.

Zu erwarten steht also packende Labyrinth-Action, die treppauf, treppab durch riesige Hallen, Lavahöhlen, Geheimräume und High-Tech-Installationen führt. Die rund 15 vertretenen Monstertypen nebst drei extradiicken Endgegnern (von denen einer einen ganzen Saal beansprucht!) agieren recht intelligent, nur gut, daß an Sammel-Extras kein Mangel herrschen wird: Neben Energierationen, Munition und Extraleben werden sechs Waffensysteme herumliegen. Auch an Rätseln soll es nicht fehlen, dazu kommen ein übersichtliches Automapping und eine launige Nullmodem-Option für gesellige Söldner. Anhand unserer Vorabversion (die übrigens auf der Begleit-CD zum kommenden Multimedia Joker zu finden ist) läßt sich schon jetzt sagen, daß die im Stand etwas pixelig wirkende, in Bewegung aber ungemein farbenprächtige, flüssig zoomende und rotierende 3D-Optik alles am Amiga bisher Gesehene vergessen läßt – klar, daß hier nur AGA-Rechner (eine CD-Version ist angedacht) zum Schuß kommen werden.

Wenn nun noch wie angekündigt düstere Musikstücke und knallige Sound-FX das actionreiche Gameplay begleiten, dürfte mit Fears ein ebenbürtiger Gegner für „Alien Breed 3D“ erwachsen. Den Sieger dieses Dungeon-Duells küren wir dann in der nächsten Ausgabe! (rl)



DER SEELENTURM

Im Land Chaybore reißt der Dämon Baalhathrok die Herrschaft an sich und entzieht mit seinen Maschinen den friedlichen Bewohnern des Landes ihre Lebensenergie. Sie werden zu seelenlosen Kreaturen bar jeder Empfindung.

Sie übernehmen die Rolle des Jungen Treeac, dem vorhergesagt wurde, der Macht des Dämonen Einhalt gebieten zu können. Sie müssen in Baalhathroks Festung eindringen und ihm widerstehen.

Der Seelenturm - Ein abenteuerliches Action-Rollenspiel mit isometrischer Projektion.

Der Seelenturm läßt Sie so schnell nicht wieder los.

Der Seelenturm ist ein einzigartiges Spielerlebnis. Ein innovatives Spielsystem läßt Treeac in 8 Richtungen laufen, kämpfen, Gegner mit machtvollen Zaubersprüchen belegen oder Gegenstände verwenden. Selten war ein Spiel unkomplizierter.

Der Seelenturm kombiniert brillantes Rollenspiel mit packender Arcade-Action.

- 125 Kartengebiete und 7 Level in der Festung von Izlar.
- 22 Zaubersprüche in 4 Kategorien stehen zur Wahl mit jeweils 5 verschiedenen Stärken und in drei Arten.
- Geheime Räume, Puzzles und die Entwicklung neuer Fähigkeiten werden Sie immer wieder neu beschäftigen.
- Viele verschiedene Rüstungen und Waffen können verwendet werden.
- Aufwendig produzierte Musik (CD-Versionen), ein Taschenbuch zur Geschichte des Seelenturms und ein liebevoll gestaltetes Kräuterbrevier machen den Einstieg in die Welt von Chaybore zu einem Vergnügen.

Erhältlich für: PC CD-ROM, PC, Amiga-AGA, CD, 32



**Black
Legend**

INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an:

Black Legend Software GmbH
Wallstraße 2,
45468 Mülheim an der Ruhr,
GERMANY.

Tel: +49 / (0)208 / 45019-0
Fax: +49 / (0)208 / 45019-66

32018

HOLLYWOOD PICTURES

Die deutschen Wirtschaftssimulanten von Starbyte haben den Amiga schon zur Kohlegrube gemacht oder zum Weinanbaugebiet erklärt, jetzt wird's richtig glamourös: Die Welt der Stars und Sternchen sucht einen Filmproduzenten!

Für den Aufstieg zum Movie-Tycoon erhält der Solospieler zehn Jahre Zeit, sollte er dabei Filmpreise einsacken und seine Streifen in den Wochen- und All-Time-Charts plazieren können, winken massig Punkte und damit der Eintrag in eine Highscoreliste. Ehe jedoch die ersten Dreharbeiten anlaufen können, muß man sich als Besitzer eines Kinocenters mit fünf unterschiedlich großen Vorführräumen Geld und Branchenerfahrung verdienen.

Der Weg zum Ruhm führt also zunächst in den Filmverleih, wo Hunderte von Spulen aus den verschiedensten Genres warten. Ein Blick auf die Infowindow gibt hier Aufschluß über Regisseur, Erscheinungsjahr, Schauspieler und, ganz wichtig, den zu erwartenden Besucherzuspruch. Sind die fünf Wunschkandidaten gefunden, verteilt man sie auf die Säle seines Lichtspieltheaters, legt die Laufzeit fest und bestimmt die Eintrittspreise für jede der bis zu fünf Vorstellungen pro Film und Tag. Sobald dann



Die Filmmetropole

die ersten Zuschauerzahlen vorliegen, wird mit entsprechenden Änderungen auf die Publikumswünsche reagiert, um den Gewinn zu maximieren. Diese Anfangsphase gestaltet sich zwar etwas langatmig, sichert dem schlaunen Manager jedoch ein weiches Finanzpolster für seine erste Eigenproduktion – das mit einem kleinen Bankkredit noch weiter gefüllt werden kann und sollte, weil in diesem Geschäft nun mal wirklich jede Mark zählt.

Wurde dem Nachwuchs-Produzenten bis zu diesem Zeitpunkt noch kein Drehbuch von King, Crichton oder einem anderen

namhaften Autor angeboten, kann er sich auch selbst an die digitale Schreibmaschine setzen. Dabei wird aus den verfügbaren Wörtern ein Satz zusammengestellt, der den Inhalt kurz, aber prägnant umreißt, dann das Genre bestimmt und dem Kind ein Name gegeben. Jetzt geht's in die Agentur, um ein Team anzuheuern: Der Regisseur und der ausführende Produzent sollten tunlichst Erfahrung mit dem gewünschten Genre besitzen, die verschiedenen Fähigkeiten in Sachen Spannung, Brutalität, Action, Gefühl, Spaß, Erotik, Anspruch, Dramatik und die Erfolgsbilanz sind ebenfalls ausschlaggebend. Hinzu kommen bis zu fünf Hauptdarsteller, die nach ihren speziellen Talenten (soll's etwa ein Charaktermime, ein Komiker oder eine Sex-Göttin sein?) ausgewählt werden. Auch Statisten dürfen nicht fehlen, doch wer in seinem Monumentalschinken 10.000 Zivilbürger aufmarschieren lassen will, kann sich schon mal auf eine gesalzene Rechnung gefaßt machen...

Der Drehbuch-Baukasten

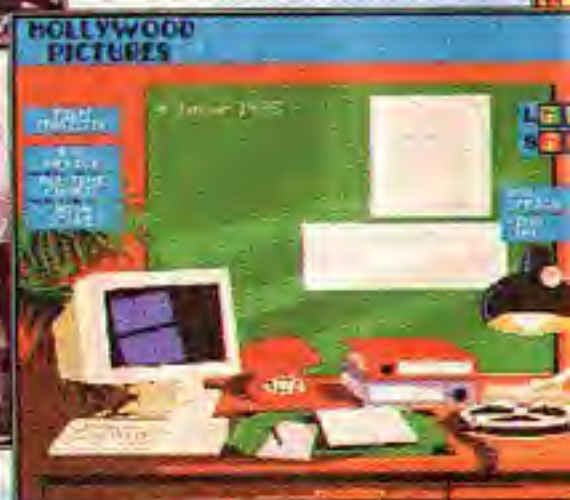


HOLLYWOOD PICTURES



Am Set: Wenn das nicht der Überhammer wird!

Hier regiert der Chef



Was das wieder alles kostet



King klopft an!

Aber auch hochqualifizierte Kamerateams, furchtlose Stuntmen und Experten für aufwendige Special-FX gehen ins Geld, die Spezialisten wollen nämlich ebenfalls pro Drehtag entlohnt werden. Der Komponist des Soundtracks begnügt sich zwar mit nur einem Scheck, läßt sich dafür aber seinen guten Namen (falls vorhanden) auch entsprechend bezahlen. Hoffentlich ist jetzt immer noch Bares in der Kasse, denn dann kann auch in Kostüme und Kulissen investiert oder gar ein Drehort für Außenaufnahmen ins Auge gefaßt werden. Freilich sollte man darauf achten, keine Ritterrüstungen für einen Western zu besorgen...

Jetzt wird's langsam ernst, wobei der Spieler die empfohlene Zahl der Drehtage noch nach oben bzw. unten korrigieren darf. Übertriebene Eile spart jedoch nur auf den ersten Blick Kosten, da Qualität nun mal ihre Zeit braucht. Und das ist nicht der einzige Grund, weshalb Geduld bei Hollywood Pictures eine echte Tugend ist: Obwohl der Zeitablauf beschleunigt werden kann, dauert so eine Filmproduktion quälend lange –

selbst wenn mal keine Unwetterkatastrophen, Streiks oder Erkrankungen die Fertigstellung verzögern. Inzwischen bleibt also nichts anderes übrig, als wieder im Kinocenter zu schuften, schon weil man die Einnahmen gut gebrauchen kann.

Erscheint dann irgendwann endlich die ersehnte Meldung vom erfolgreichen Abschluß der Dreharbeiten am Screen, fiebert man dem kommenden Freitag entgegen, wo jeweils um 18 Uhr die Weltpremiere des Streifens in Form einer ausführlichen Kritik angesagt ist. Im Idealfall wird's ein Hit, der sich ewig lange in den Charts hält, Kritikerpreise ohne Ende kassiert und eines Tages sogar „Jurassic Park“ den Rang in der Publikumsgunst ablauft. Die Beteiligung an den Einspielergebnissen beschert dann hoffentlich einen warmen Geldregen, den man natürlich gleich ins nächste Projekt einfließen läßt. Zudem landet die Rolle schließlich im Archiv und darf von nun an ganz ohne Leihgebühr auf die eigene Leinwand projiziert werden.

Starbyte hat die originelle Thematik also

fesselnd umgesetzt, selbst wenn das Gameplay durchaus seine Schwachstellen aufweist. So mangelt es dem Management des Kinocenters deutlich an Komplexität (Film leihen, aufführen, absetzen, nächsten Film leihen...), was die ellenlangen Wartezeiten während der laufenden Produktion ziemlich öde macht. Andererseits laden die besagten Produktionen selbst immer wieder zu neuen Experimenten ein, wodurch der Ehrgeiz, einen individuellen Mega-Hit zu produzieren, tierisch angestachelt wird. An der Handhabung ist ebenfalls nichts auszusetzen, klickt man sich doch flott durch optisch hübsch und thematisch passend gestaltete Menüs. Was die Sound-FX betrifft, ist Hollywood Pictures zwar ein reiner Stummfilm, aber der nette Titeltrack und die vielen, auf die jeweiligen Genres abgestimmten Musikstücke machen dieses Manko wieder wett.

Die digitale Zelluloidschmiede hat Cineasten somit viel und geduldigen Normal-Simulanten immer noch einiges zu bieten; nicht zuletzt ordentliche Spielbarkeit auch von Disk. Wann ist also mit „Joker – The Movie“ zu rechnen? (st)



Sind wir blank, geht's ab zur Bank



HOLLYWOOD PICTURES (STARBYTE)

ZELLULOID-MANAGEMENT

72% „FILMREIF“



GRAFIK	72%
MUSIK	70%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE/HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

TAGES-STATISTIK

Freitag: Willing Produktion, Alfred, Spiel

Titel	Produktion	Regie	Genre	Notiz
...

Volles Programm...

Der Tag geht, die Statistik kommt...

RUFFIAN

Der Titel bedeutet übersetzt soviel wie Raufbold oder Rohling. Eine treffende Umschreibung für

Grandslams neuen Plattform-Helden, spuckt er seine Feinde doch kurzerhand in Grund und Boden!

Der wohlgezogene Amiganer wird hier also mit einer weiteren Ausgibt britischen Humors konfrontiert, die ganz in der Tradition ähnlicher Digi-Rüpel steht – dank englischer Programmierer wurde auf den Plattformen ja bereits gefurzt, gerülpst und mit dem Bierbauch gewedelt. Doch weiß die Anleitung den Grund für Ruffians Ungezogenheit: Als waschechtes Dschungelkind vermag er nun mal keine anderen Waffen zu gebrauchen... Tarzan junior steht hier vor der Aufgabe, in 18 Gestrüpp-Levels (versteckt) gefangen gehaltene Kobolde aufzufinden und dann freizuspucken. Gleichzeitig will sein Energiehaushalt gegen diverse Primaten, Chamäleons, Mörderspinnen und andere Urwald-Gefahren verteidigt sein, indem man die Biester entweder überhüpft oder per Schleimschuß aus der Bahn fegt. Das klappt schon deshalb erstaunlich gut, weil die (allerdings nur begrenzt vorrätigen) Rotzkugeln wie Gummibälle von Wänden bzw. Decken abprallen und sich daher auch prächtig zum Anvisieren nicht frontal erreichbarer Ziele eignen. Um diesen Vorteil an den Feind zu bringen, darf der Spieler Ruffians „Schußwinkel“ justieren, wozu der Rotzjunge jedoch stillstehen muß. Zum Einsatz kommt die Technik meist dann, wenn er mit übereinandergestapelten Pong-Schlägern „Akanoid“ spielt oder mittels eines Katapults besonders abgelegene Orte beschießt – aber auch gegen Kobolde, die sich am Ende eines aus verschiedenen Abprall-Winkelstücken zusammengesetzten Labyrinths verbergen.

Leider spielt sich das alles nicht ganz so abwechslungsreich, wie es sich hier lesen mag, denn meist geht's nur im Laufschrift durch den Dschungel, während Abgründe übersprungen, Lianen erklommen und wenig originelle Extras wie Bonusdiamanten, Unverwundbarkeit, Zusatzleben etc. aufgesammelt werden.



Ich Tarzan, wo Jane?



Der Rüpel macht Rabatz



Man spuckt sich so durch...



Der Ausgang ist nah!

Immerhin läßt sich das hausbackene Gameplay konsequent an die eigenen Bedürfnisse anpassen: Bei Bedarf weisen „helfende Hände“ den Weg zum nächsten Kobold oder Level-Exit, und Ruffians Sprungkraft kann ebenso individuell dosiert werden wie seine Trägheit bei plötzlichen Bremsmanövern oder das gesamte Spieltempo – in einer Bandbreite von mittelflott bis derart turboschnell, daß selbst ein „Zool“ neidisch würde!

Ganz nett, aber kaum überragend ist die Soundkulisse aus Titelmusik, Hintergrund-Geräuschen und gängigen FX, gleiches gilt für die gelungen animierte und rasant scrollende Optik. Schade bloß, daß die teils etwas kindliche Bonbon-Grafik im Spielverlauf zwar an Details gewinnt, sich jedoch nur selten wirklich ändert. Insgesamt also ein ganz putziges Game, dem es aber an neuen Ideen, Pep und einem stimmigen Design mangelt. Wozu baut man z.B. erst ein Zeitlimit ein, wenn man es dann durch unendlich viele Continues quasi zur Bedeutungslosigkeit degradiert? (rl)

RUFFIAN (GRANDSLAM) JUMP & RUN

71%
„ROTZIG“



GRAFIK	73%
ANIMATION	76%
MUSIK	57%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	66%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES/CONTINUES
DEUTSCH	ANLEITUNG



ranTrainer

STEUERN SIE EINE BUNDESLIGA - MANNSCHAFT



SAT1



Werner Hansch -
Der Reporter



Helmut Schulte -
Der Trainer



Johannes B. Kerner -
Der Moderator

Jetzt aber ran !!!

AMIGA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM

Wasser, Wellen & Waren

HIGH SEAS Trader

Die Briten sind ja eine Seefahrernation, Impressions konnte für diese historische Wirtschaftssimulation also auf einen reichen Erfahrungsschatz zurückgreifen – trotzdem hat man nicht allzu hoch gegriffen...



Zwar kann hier nur ein Seefahrer seinen Amiga zu Wasser lassen, doch darf er sich immerhin aussuchen, ob er Mitte des 17. Jahrhunderts unter englischer, holländischer, spanischer, französischer oder portugiesischer Flagge die Segel setzen will. Wie bei dem guten alten „Pirates!“ hat die Nationalität dabei Einfluß auf das Verhalten anderer Schiffe, und die Häfen eines verfeindeten Landes sollten auch nur Selbstmörder anlaufen.

denn wer die Kaufmannsgilde beeindrucken will (was Sinn der Übung ist), muß auch hehre Werte wie Mut und Ehre unter Beweis stellen. Erst mal werden aber Waren eingekauft, wobei die wechselnden Handelspreise aller bekannten Häfen jederzeit abrufbar sind. Hat man den Basar dann verlassen, sollte das Schiff mit Proviant, Kanonen oder Ersatzteilen bestückt werden. Auch Fregatten aus zweiter Hand sind erhältlich, und wohlhabende Händler dürfen gar den Bau eines neuen Kahns in Auftrag geben, wobei unter sechs Typen gewählt werden kann. Mehr als ein Schiff zur

ihre Heuer schwankt je nach Qualifikation. Hier finden sich auch zahlungswillige Passagiere; darunter allerlei zwielichtige Gestalten, deren Transport dem Ansehen eines ehrbaren Kaufmanns schaden kann. Und ehe man dann endgültig in See sticht und Kurs auf eines der insgesamt 62 Ziele nimmt, wäre noch an den Erwerb von Seekarten im Kartenhaus zu denken. In unbekannten Gewässern wird die Mannschaft nämlich unruhig (gilt auch für mangelnde Rum- oder Nahrungs-Rationen sowie zu knapp bemessene Heuer), was im Extremfall sogar zur Meuterei führen kann. Unterwegs übernimmt man entweder persönlich das Ruder oder läßt seinen ersten Offizier (quasi der Autopilot) ran. Jetzt bedrohen noch verheerende Stürme und feindliche Schiffe das Unternehmen, weshalb vorsichtige Seebären gleich abdrehen, sobald ein fremdes Segel am Horizont auftaucht. Wagemutige dürfen hingegen mit den CPU-Kolle-



Land in Sicht!

gen Informationen, Vorräte oder eben Kanonenkugeln austauschen. Sollte es zu einem Echtzeit-Gefecht kommen, hat der Spieler wiederum die Wahl, selbst als Schütze zu fungieren oder sich auf die Treffsicherheit des Rechners zu verlassen. Wer den Kampf zum eigenen Vorteil entscheidet, ohne den Feind gleich versenkt zu haben, darf dessen Schiff entern, was zu einer rein vom Computer berechneten Rangelei an Bord führt. Sollte man auch hier als Sieger hervorgehen, ist man um die Ladung des Gegners reicher. Zurück in der Heimat, wird ein Teil des Profits in eine Immobilie investiert, die mit den erworbenen Schätzen zu dekorieren ist – das quittiert die Handelsgilde nämlich zuweilen mit einer Beförderung bis hin zum Rang des Viscounts.



Das Reich des Kapitäns

Zu Beginn erhält der Kapitän eine kleine Fluyte samt Mannschaft sowie 5.000 Goldstücke, um es durch den Handel mit 15 Gütern zu Reichtum zu bringen. Doch zählt nicht allein der schnöde Mammon,


selben Zeit ist jedoch nicht erlaubt. Der nächste Weg führt in die Hafenspelunke, wo der Barkeeper allerlei profitable Neuigkeiten zu berichten weiß und Seeleute oder Soldaten auf Arbeitssuche herumlungern –



Die Häfen: Vom Orient...



...bis in die Karibik



Feuer frei!

Wer nicht kauft, ist auch kein Kaufmann...

Game	Price	Game	Price
Aladdin dt. A1200	69,90	Der Reeder dt.	69,90
Amstoss dt.	74,90	Die Siedler dt.	69,90
Airbus A320 Europe dt.	69,90	Doppelpass dt.	89,90
Battle Team dt.	64,90	Dragonstone dt.	59,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	Dungeon Master 2 dt.	69,90
Benefactor dt.	59,90	Eishockey Manager dt.	59,90
Bling dt.	89,90	Elite 2 Frontier dt.	59,90
Bubbel & Squak	54,90	Erben der Erde dt.	59,90
Bundesliga M. Hattrick dt.	84,90	FIFA Soccer dt.	59,90
Christoph Columbus dt.	69,90	Fields of glory dt.	59,90
Dawn Patrol	69,90	Flamingo Tours dt.	69,90
Death or glory dt.	59,90		
Der Cloud dt.	59,90		
Der Patrizier dt.	69,90		
Der Reeder dt.	69,90		
Die Siedler dt.	64,90		
Doppelpass dt.	89,90		
Dragonstone dt.	59,90		
Dungeon Master 2 dt.	69,90		
Eishockey Manager dt.	59,90		
Elite 2 Frontier dt.	59,90		
Erben der Erde dt.	59,90		
FIFA Soccer dt.	59,90		
Fields of glory dt.	59,90		
Flamingo Tours dt.	69,90		



Herr Wirt, ein Bier und viele Infos!

Grafisch ist von übersichtlichen Menüs, ziemlich träge animierten Überfahrten und hübschen Hafenimpressionen zu berichten, wenn auch viele der Liegeplätze gleiche Bildchen aufweisen. Die Musikuntermalung ist dagegen durchgehend eintönig, und die sparsamen FX tragen ebenfalls wenig zur Stimmung bei. Hinzu kommt eine prinzipiell gelungene Steuerung, aber warum, zum Klabautermann, muß das Schiff beim Hafeneinlauf eigentlich jedesmal von Hand gewendet werden? Außerdem sind die deutschen Screen-Texte erbärmlich schlecht übersetzt. Auf der Impressions-Fregatte sollte also nur anheuern, wer „Pirates!“ oder „1869“ bereits auswendig kennt. Neulinge im Seehandel sind nämlich bei

diesen offensichtlichen Vorbildern nach wie vor besser und inzwischen auch preiswerter aufgehoben. Alternativ kann man auch warten, bis „Der Reeder“ von Software 2000 im Amiga-Hafen einläuft... (mash)

HIGH SEAS TRADER (IMPRESSIONS)

HANDELSIMULATION

68%
„WINDIG“



GRAFIK	74%
ANIMATION	42%
MUSIK	45%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	65%

FÜR FORTGESCHRITTENE PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030) 3043156
Reichsstr.50 - 14052 Berlin - Fax (030) 305 17 03

Mo/Mi 16.30-19.00
Di/Do 19.00-20.00
Fr 16.00-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Aladdin dt. A1200	69,90	Hanse - die Expedition dt.	49,90	Sensible Golf dt.	59,90
Amstoss dt.	74,90	History Line 1914-18 dt.	59,90	Shadowfighter dt.	59,90
Airbus A320 Europe dt.	69,90	Ishtar 3 dt.	69,90	Shag Fuh dt.	59,90
Battle Team dt.	64,90	Jungle Strike dt.	64,90	Sim Life dt.	59,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	Jurassic Park	59,90	Simon the sorcerer dt.	74,90
Benefactor dt.	59,90	Kick Off 3 dt.	59,90	Software Manager dt.	64,90
Bling dt.	89,90	Kid Chaos dt.	59,90	Starlord dt.	74,90
Bubbel & Squak	54,90	Kings Quest 6 dt.	74,90	Super Skidmarks dt.	59,90
Bundesliga M. Hattrick dt.	84,90	Kolumbus dt.	69,90	Superfrog dt.	49,90
Christoph Columbus dt.	69,90	Legend of Valour dt.	59,90	Syndicate dt.	69,90
Dawn Patrol	69,90	Lemmings 3 dt. A1200	64,90	Therme Park dt.	64,90
Death or glory dt.	59,90	Legends of the Realm dt.	74,90	Top Gear 2 dt.	59,90
Der Cloud dt.	59,90	Lotus Mat. Super Soc dt.	74,90	Tornado dt.	59,90
Der Patrizier dt.	69,90	Lotus Trilogie dt.	59,90	Tower Assault dt.	54,90
Der Reeder dt.	69,90	Mr. Nutz dt.	49,90	Turnican 3 dt.	54,90
Die Siedler dt.	64,90	Oldtimer dt.	69,90	Ufo-Enemy unknown dt.	74,90
Doppelpass dt.	89,90	Overlord dt.	59,90	Universe dt.	59,90
Dragonstone dt.	59,90	PGA European Tours dt.	64,90	Undum 2 dt.	54,90
Dungeon Master 2 dt.	69,90	Pinball Illusions (1200) dt.	69,90	Whales Voyage dt.	49,90
Eishockey Manager dt.	59,90	Pizza Connection dt.	74,90	Wing Commander dt.	59,90
Elite 2 Frontier dt.	59,90	Ran Trainer dt.	74,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Erben der Erde dt.	59,90	Ranion dt.	59,90	Zeewolf dt.	74,90
FIFA Soccer dt.	59,90	Rise of the robots dt.	79,90	Zepplin dt.	74,90
Fields of glory dt.	59,90	Ruff & Tumble dt.	54,90	Zool 2 dt.	49,90
Flamingo Tours dt.	69,90	Sensible World of Soc dt.	69,90	Frontlines dt.	69,90

Versandkostenfrei für Selbstabholer nur nach Vereinbarung - kein Laden

Lösungshäfte je 19,90 DM

Abandoned Place 1 o. 2
Amberstar
Ambermoon
Beneath steel sky
Buck Rogers 1 o. 2
Cruise for a surprise
Dungeon Master
Elvira 1 o. 2
Eye of beholder 1 o. 2
Goblins 2 o. 3
Heimdal 1 o. 2
Indy 3 o. 4
Innocent until caught
Ishtar 1 o. 2 o. 3

3 Stück = 49,50 DM

Kathedral
Kings Quest 1-4
Legend of Kyrandia
Legends of Valour
Loom
Lure of temptress
Marian Mansion
Might & Magic 3
Monkey island 1 o. 2
Police Quest 3 o. 4
Powermonger
Schatz im Silbersee
Sierra Games
Simon the sorcerer

10 SPIELE PAKET - nach unserer Wahl 125 DM

jedes Spiel 19,90 DM - 5 Stück = 80 DM

Archipelagos, Blade Warrior, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Espionage Desc, Future Classics (Sam), Globulus, Gravity, Ilyad (Shoot them up), Impossamole, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Liverpool (Fußball), Matrix Marauders (Pyg), Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus, O.B.Y.I., Pipermania, Plague, Power up (Sam), Puffys Saga, Resolution 101, Sir Fred Skewek, Speedball, Startrash, Stryx (Pyg), Three Stages, Top Banana, Wings of death, Xenon

5 Games + 5 Games = 275 DM

(5 Games nach Ihrer Wahl bis max. 49,90 je Stück + 5 Games nach unserer Wahl)

jedes Spiel 29,90 DM - 3 Stück = 75 DM

Apydia, Altemino dt, Backgammon Royal, Batman-the movie dt, Battle Master dt, Beach Volley, Battle Squadron, Blues Brothers, Bonanza Brothers, Brainblaster, Cardiac, Cytron (Pygnosis) dt, Champion of Raj dt, Crossbow Legend W. Tell (Adv) dt, Crystal Kingdom Dizzy, Cybertron 3 dt, Deadline (Infocom), Devious Design dt, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, Final Command, Fire & Brimstone, Fly Harder, Football Manager WC Ed, Gem X, Gold Challenge, Hard Drivin 2, Hardball, Interphase, Jetsona, Kengi, Kick Off 2, Knights of Krystallion k dt, Loom (Ohne Packung) dt, Manchester United Europe, McDonalds Land, Microprose Soccer, Necronom, Nightshift, No Second Price dt, Ooops up, Oriental Games, Pacmania, Paragliding, Pegusus (Shoot), Phantasia Bonus Ed (Sam), Plotting dt, Prince of Persia, Project X, R-Type 1 oder 2, Revelation dt, Rick Dangerous 2, Rolling Konny, Shinoth, Shuffle, Silkworm, Simulera, Sink or swim, Ski or die, Sorcerer (Infocom), Spellbound (Pygnosis), Sports best (Sam), Spy vs Spy - artie antik, St Dragon, Starry, Starmall (Sport), Strike Force Harrier, Subbutoo (Fußball), Super Space Invaders, SWIV, Suspicious Cargo (Adv) dt, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt, Turnican 1 o. 2 dt, TV-Sport Football, Vroom dt, Vroom Data, Welltris, Xyphos

2 Games je 29,90 + 2 Games je 39,90 + 2 Games je 49,90 + 1 Game nach unserer Wahl = 210,- DM

jedes Spiel 39,90 DM - 3 Stück = 105 DM

Alfred Chicken dt, Amigos (Pygnosis), Another World dt, Aquaventura (Pygnosis), Assassin dt, Awesome dt, Blaster dt, Blob dt, Blood Money (Pygnosis), Bobs bad day (Pygnosis), Budokan dt, Bulls Tomatoe Game (Pygnosis), Car Van, Cardinal of Kremlin, Centerbase dt, Carthage (Pygnosis), Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock, Cool World, Donk dt, Disposable Heroes dt, Doodlebug, Flood, East vs. West dt, First Samurai, First Year (Thalor), Frenetic, Fury of the furies, Game of Life dt, Globule (Pygnosis) dt, Global Gladiators dt, Gunship, Harlequin dt, Immortal dt, Indy beat, James Pond 2 - Roboood, Kick Off & Extra Time, Kid Gloves 2 dt, Killing Game Show (Pygnosis), Logical, Lord of doom dt, Lotus Turbo Challenge 2 dt, Midwinter 2 - Flames of freedom dt, Might & Magic 2, Moonshine Racers, Mr. Heh, Nebulus 2 dt, North & South, Paladin 2, Populous, Premier Manager (Fußball), Prime Mover (Pygnosis) dt, Push Over dt, Red Zone (Pygnosis), Return of Medusa dt, Risky Woods (inkl. Sportuhr), Rules of Engagement, Second Samurai (Pygnosis) dt, Steel Empire dt, Tearaway Thomas, Thunderhawk dt, Tins the fox, Toobin, Torvak the warrior dt, Total Recall, Trolls, Transarica dt, Utopia dt, Virtual Worlds (Sam), Walker (Pygnosis), Warriors of Ralyn dt, Wolfchild, Yoe Yoe dt

jedes Spiel 49,90 DM - 3 Stück = 135 DM

Aquatic Games, BAT 2 dt, Battle Chess 2, Big Sea dt, Brut, Bundesliga Manager Pro dt, Burntime dt, Carl Lewis Challenge, Cardes dt, Chuck Rock 2, Combat Air Patrol, Cool Spot, Cyberpunks, Death, Knights of Kyrin dt, Dino wars dt, F15 Strike Eagle 2 dt, F19 Stealth Fighter, Fantastic Dizzy dt, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Genesis dt, Goblins dt, Hagar der Schreckliche dt, Hexuma dt, Humans, Humans Jurassic Levels, Indy 3 dt, Ishtar 1 oder 2 dt, Jaguar XJ220, Jurassic Park dt, Kings Quest 4, Knights of the sky dt, Larry 1 oder 2, Legacy of Sorasil dt, Legend of Faerghail dt, Lemmings 2 dt, Lionheart dt, Loom dt, Lure of the temptress dt, M1 Tank Platoon, Mad TV dt, Marian Mansion dt, Megatraveller, Might & Magic 3 dt, Monkey island 1 dt, Nicky Boom 2 dt, Pazifik island dt, Parasol Stars, Pirates dt, Police Quest 1, Pools of darkness dt, Pugsy (Pygnosis) dt, Premier Manager 2 dt, Puffy, Quest for glory (Sam), Sensible Soccer dt, Shadow of beast 3, Simpsons (Schlüsselanhänger), Soccer Marus (Sam), Soccer Kid, Spaceward Ho dt, Space Crusade dt, Sports Top 10 (Sam), Traders, Streetfighter 2 dt, Superfrog dt, Troddlers, Ultima 5, Zak McKracken dt

Irten und Preisänderungen vorbehalten - Preiskiste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung - Versandkosten inkl. Zahlkartegebühr - Nachnahme telefonisch +12 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Postguts Berlin - kein Versand ins Ausland - dt. = deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

Die Nordländer

Aufwendige Rollenspiele sind derzeit nicht eben an der Tagesordnung, das stimmt schon. Aber so bescheiden wie hier darf die grafische Präsentation trotzdem nicht ausfallen, selbst bei ansonsten guten Ansätzen nicht!



Quasi Dungeon Master in der AOK-Version...



Gleich gibt's Keile!



den. Unterwegs trifft man aber nicht bloß auf sie, Gesprächspartner für launig-informative Automatik-

Konversationen und über 250 Monster-gattungen von Banditen über Skelette bis hin zu Drachen, sondern eben auch auf eine Grafik, die an eine PD-Version von „Dungeon Master“ denken läßt...

Die bieder gezeichneten 3D-Locations werden also per Mausklick Schritt für Schritt durchwandert, wobei das Terrain immerhin durch seinen Umfang besticht: Die über 310.000 Schrittfelder beinhalten sieben durch Meere getrennte Kontinente, deren 15 Städte wiederum weitverzweigte Dungeons beherbergen. Für das jederzeit abrufbare (aber ebenfalls sehr simpel gestaltete) Automapping ist man daher dankbar, zudem läßt sich die Mannschaft bei Bedarf in bis zu vier voneinander unabhängig agierende Gruppen aufteilen. Die anfallenden Kämpfe wer-

den in Rundenform ausgetragen, wobei neben Schwertern, Bogen oder Dolchen auch satte 222 Spells für magisch begabte Helden zum Einsatz kommen.

Klar, daß siegreich absolvierte Gemetzel neben einer Verbesserung der sechs Charakterwerte (Stärke, Glück, Intelligenz...) auch die Hinterlassenschaften der Gegner einbringen – zum Leichenfleddern stehen mehr als 360 Items vom einfachen Heiltrank bis zum Laserschwert bereit. Die Beute darf auch gerecht unter den einzelnen Recken aufgeteilt werden, schließlich verfügt jeder von ihnen über seinen eigenen Inventory-Rucksack. An der Maussteuerung und der atmosphärischen, mit zahlreichen FX versetzten Klangkulisse gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln. Fazit: Ach, hätte man bei Sunflowers dem ordentlichen Gameplay doch nur einen ordentlichen Grafiker spendiert! Die schlichtweg miese Optik mit ihren lachhaften Animationen kostet nämlich einiges vom Spielspaß – und damit auch einige Prozentpunkte in der Gesamtnote. (md)

So entbehrt die komplett deutsche Fantasy-Geschichte der Kelsterbacher Sonnenblumen nicht eines netten Humors: Im kleinen Intro ist zu sehen, wie der gute Zauberer des Landes „Nicksis-Los“ allerlei Abenteurer um sich schart, damit sie dem Treiben seines bösen Kollegen Ladulak ein Ende setzen. Dazu müssen in 16 Missionen drei Edelsteine range-schafft werden, aus denen sich die Waffe schmieden läßt, mit welcher der liederliche Magier eingesargt werden kann. Zunächst wird aber mal eine sechsköpfige Party benötigt, die man sich anhand des umfangreichen Charaktermenüs aus 11 Rassen (Zwerg, Elf, Mensch usw.), 23 Berufen (Dieb, Magier, Ritter etc.) sowie 19 Talenten (von der politischen Einstellung bis hin zum Talent zum Stehlen) zusammenbosselt – zwei weitere Plätze bleiben vorerst frei und können zeitweilig aus einem Pool von über 50 unterwegs anzutreffenden NPCs belegt wer-

Nordische Visionen



DIE NORDLÄNDER (SUNFLOWERS)

ROLLENSPIEL

58%

„REIZLOS“



GRAFIK	38%
ANIMATION	26%
MUSIK	65%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	63%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISK5/ZWEITFLOPPY	7 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

MAILBOX



Der Vorteil der Tagespresse liegt darin, daß sie als allererste vom Kauf Commodores durch Escom berichten konnte – aber dafür können wir auch jetzt schon erste Leserreaktionen auf den heiß ersehnten Rettungs-Deal drucken!

Leserbriefe

EIN HOCH AUF DEN RETTER

1) Als ich neulich die Zeitung aufschlug, habe ich mir doch fast mein linkes Bein abgefreut: Dort stand tatsächlich, daß Commodore an Escom verkauft wurde und daß Escom mit dem Amiga zum Marktführer werden will! Nun hoffe ich natürlich, daß die Jungs auch neue Rechner herausbringen, etwa einen Amiga mit 100 MHz Riscprozessor, 500 MB Festplatte, CD-Laufwerk, Hardware-Texturemapping und einer multitaskingfähigen Arbeitsoberfläche. Die erstklassige Speicherverwaltung sollte natürlich beibehalten werden, und das Ganze müßte dann für etwa 900,- DM den Markt umstürzen – einer der größten Vorteile Escoms dürfte schließlich sein, daß die Firma Produzent und Verkäufer in einem ist. Warte ich etwa vergeblich auf so ein Gerät? Oder ist es bereits angedacht? Glaubt Ihr, daß Hersteller wie Blue Byte jetzt wieder zum Amiga zurückkommen?

2) Ihr könntet in nächster Zeit mal wieder ein paar ausführliche Hardware-Tests machen, z.B. die schnellsten Festplatten oder die besten Turbokarten.

3) Den Joker finde ich soweit ganz in Ordnung, besonders CD-Joker, Mailbox, Crack und die Seitenhiebe, wenn sie mal drin sind – Brigittas Friseur muß ja echt gut sein...

4) Jetzt noch etwas Poster-Kritik: Häufig ist mir da zuviel Produktwerbung drin, ansonsten

mag ich insbesondere Fantasy- oder SF-Motive. Wenn so was grad nicht zu haben ist – warum verwendet Ihr nicht die Grafiken aus der Galerie noch mal? Da kämen einige tolle Kandidaten in Frage! Es muß auch nicht in jeder Ausgabe eins sein. Ein Poster in jeder zweiten Nummer (dafür aber im DIN-A2-Format) täte es auch.

5) Die BPS trägt mit ihren Indizierungen meiner Meinung nach zur Verbreitung von Brutalo-Games bei. So was ist dann ja ein regelrechtes Gütesiegel... meint ein leider anonym bleibender möchtender Leser aus Brakel.

1) *Gegenfragen: Hat der Amiga mit der Workbench nicht seit jeher eine multitaskingfähige Arbeitsoberfläche? Hast Du das Editorial, das Betriebsgeheimnis und insbesondere die Sonderausgabe des Branchengeflüsters schon gelesen? Und wie geht's Deinem Bein?*

2) *Klar könnten wir, zumal sich dank Escom auch am Hardware-Markt bald wieder einiges tun sollte. Kurzum, die Idee ist bereits memoriert.*

3) *Bitte kein Wort über Brigittas Friseur, wenn Michael in der Nähe ist! Der Kerl ist ja sooo eifersüchtig...*

4) *Stimmt nicht, es gibt grundsätzlich keine Produktwerbung auf dem Poster, sondern nur den (meist hübschen) Titelschriftzug und ein (kleines) Firmenlogo; guck Dir vergleichsweise doch mal aus dem gleichen Motiv gestaltete Anzeigen an. Häufigkeit und Größe des Wandschmucks stehen derzeit nicht zur Disposition, die Motive hingegen prinzi-*

piell schon – was meinen also die anderen Leser zu Galerie-Bildern im Posterformat?

5) *Auch wenn wir bekanntlich ebenfalls keine Fans der BPS sind und auch wenn Verbotenes tatsächlich oft besonders reizvoll ist: Ob ein generelles Verbot die richtige Lösung wäre, wagen wir doch zu bezweifeln...*

DIE SCHLAG-ZEILE

1) Seid Ihr sicher, daß Escom es gut mit dem Amiga meint und nicht nur einen Konkurrenten vom Markt nehmen will?

2) Wieso gab es in der letzten Ausgabe so wenig neue Games?

Dortmund feiert den Joker

3) Und dann fiel mir noch neulich die beigelegte Schlagzeile einer allseits wohlbekannten, „unabhängigen und überparteilichen“ Zeitung in die Hände. Wieviel hat Michael dafür eigentlich gezahlt? Oder gehört ihm etwa das Verlagshaus dieses bewußten Blättchens!? grinst P. Hartfil aus Duisburg.

1) *Da sind wir ganz sicher. Und das nicht nur wegen unserer gesicherten Infos zur rosigen Entwicklung dank Escom, sondern auch, weil der Amiga eben kein Konkurrent am Markt mehr war – jetzt erst wird er wieder einer!*

2) *Der Mai war in Sachen Neuerscheinungen ein Tiefpunkt, doch mit dieser Ausgabe geht's ja bereits wieder aufwärts. Und wenn erst die Wunder-Wende voll ge-*

griffen hat, werden wir uns vor lauter neuen Games hoffentlich gar nicht mehr retten können!

3) *Ach was, die von Dir beigelegte Schlagzeile (welche wir gerne abdrucken) beweist doch nur, daß der Joker auch ohne finanzielle Nachhilfe immer voll im Bild ist...*

DIE GELBE GEFAHR

Na, endlich ist Commodore aufgekauft – seit einem Jahr schwitze und bange ich schon! Was mir aber bei Escom zu denken gibt, ist, daß der Amiga nun in China produziert werden soll. Gibt Escom ihm etwa den Laufpaß gen Fernost und vermarktet hier eine Art „Commodore Power PC“ mit „Windows“ und DOS-entypischen Bedienungseinrichtungen? Und was soll das mit dem C64? Die Chancen des Amigas können nur in einer konsequenten Weiterentwicklung der bewährten Technik liegen! findet Karsten Skerath aus Wuppertal.

Deinem letzten Satz stimmen wir voll zu, und wie es aussieht, gilt das auch für Escom: Die Millionen wurden ja gerade wegen der zukunftssträchtigen Amiga-Technologie investiert. Davon abgesehen kam schon seit langem ein Großteil der Amiga-Produktion aus Asien, und an der Erschließung neuer Märkte im Osten (sei es auch durch den guten alten „Brotkasten“) können wir ebenfalls nichts Verwerfliches entdecken. Du kannst die Schweißdrüsen also getrost drosseln.

DAS DUNGEON-ORIGINAL

Soso, Core Design will sich also aus dem Amigageschäft zurückziehen? Angesichts der frohen Commo-Botschaft kann man dazu nur sagen: Ihr werdet den Mäusen noch nachtrauern! Gerade Escom ist ja wirklich ein idealer Käufer, die haben genug Kohle, um alle möglichen Investitionen zu tätigen, und bekannt sind sie ohnehin!

Jetzt aber etwas ganz anderes, bei dem Euch sicher glatt die Spucke wegbleibt: Es existiert eine originale „Doom“-Version für den Amiga! Und zwar eine voll spielbare Demo, die ca. 6 MB RAM benötigt und von irgendeiner Company aus den Staaten umgesetzt wurde. Das ist wahr – was sagt Ihr dazu?

zeigt sich Igor Vucinic aus Rinteln verblüfft.

Keine Sorge, die Jungs von Core werden es sich schnell anders überlegen. Was das verdoomte Demo betrifft, so halten wir das so lange für einen verspäteten Aprilscherz, bis wir's mit eigenen Augen gesehen haben – also her damit, wir sind auch ganz bestimmt alle schon über 18!

EIN WEIHNACHTS-MÄRCHEN

Es geschah an einem dieser seltsamen Tage vor Weihnachten. Meine Geschwister stellten gerade erst ihre Wunschzettel aus, ich sprach jedoch zu meinem postkartenschreibenden Vater: „Papa, krieg ich zu Weihnachten einen Pentium mit 90 MHz, 500 MB Festplatte, 8 MB RAM, 16-Bit-Soundkarte, Triplespeed-CD-ROM, Multisync-Monitor und 'nem tollen Malprogramm?“ Meinem Vater brach die Bleistiftmine, und erbleichend hauchte er: „Wenn Du mir sagst, wovon wir die nächsten drei Monate leben sollen? Mal ganz abgesehen von den Geschenken für die Brüder und Schwestern!“ „Aber Papa, die

Jungs von der Playpower schreiben hier, das so etwas das optimale Spielgerät sei!“ entgegnete ich. „Haben die tatsächlich mal wieder mit ihrer Kids-Verblödung angefangen?“ grollte er unheimlich. „Spar lieber auf 'nen 1200er mit Festplatte, dann kriegst Du auch von mir einen Zuschuß. Und laß Dir ja nicht von irgendwelchen Schmierblättern einreden, daß nur die optisch und akustisch aufwendigsten Spiele den meisten Spaß machen! Übrigens: Ich hab' doch noch den alten „Wing Commander“ aufgetrieben. Wieso verkriecheln wir uns nicht in Dein Zimmer und holen ein paar Katzen vom Himmel?“ „Au toll, Papi!“ so also sprach zu uns Jochen Borgwardt aus Stadtprozelten.

Ein weiser Mann, der Herr Papa! Laß es uns wissen, sobald bei Euch daheim ein Adoptions-Plätzchen für die Redakteure eines garantiert schmierfreien Blattes frei werden sollte...

NEULICH IN DER GRUBE

Es waren einmal ein paar muntere Raubkopierer, die aus purer Lebensfreude ein tiefes Loch schaufelten. Anschließend machten sie sich davon, um einer herzhaften Zwischenmahlzeit zuzusprechen, doch während sie so schmausten, kam unsere „Freundin“ des Wegs und wäre fast in die Grube gestürzt. Zwar konnte sie sich gerade noch abfangen, aber ihr neidischer Verwandter mit dem P-Zeh war ihr heimlich gefolgt und schubste sie schändlich in das Loch! Vater Commodore machte sich nach einer geraumen Weile dann doch zwei oder drei Sorgen und suchte nach seinem Töchterlein. Er fand sie auch und versuchte, das arme Mädel zu retten, fiel aber nach mehreren schweren Fehltritten selbst ins feuchte Grab – dabei löste er einen Erdbeben aus, der ihn samt Tochter verschüttete! Doch weiter noch geht das Drama: Sein britischer Bruder hörte den Entsetzensschrei des Gestraut-

BrainMan

HOL DIR DEINEN BRAINMAN

DM 49,-
Amiga Version

SYSTEMANFORDERUNG:

BrainMan läuft auf jedem Amiga.

EMPFEHLUNG DES HERSTELLERS:

Kluger Kopf

Hol Dir **BrainMan** - das ultimative Kniffel-Tüftel-Logik-Kombiniergame für den **extralangen Spiel-Spaß**.

Jetzt überall im Handel oder direkt bei:

M-SOFT Software Design

Horster Str. 297

46238 Bottrop

Tel: 02041-4656

Fax: 02041-4660

M-SOFT

Media Point

jetzt 3x in Berlin
Neukölln - Jonastraße 20/25
Steglitz - Bismarckstraße 63
Friedrichshagen - Rigaer Str. 105

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Akron	Allen Breed 2 (nur für A1200)
Allen Breed Tower Assault	Allen Breed Special Edition
Amiga Olympics *	A-Train (incl. Construction Kit)
ATR - All Terrain Racing	B-17 Flying Fortress
Aufschwung Ost	Battlehawks 1942
Bazooka Sue *	Battle Team
Bing! (2 MB RAM, Festplatte)	Beavers
Brutal *	Benmap Brothers
Bureau 13 *	Butba 'n' Stix
Caribbean Disaster *	Chuck Rock 2 - Son of Chuck
Chartbreaker *	Combat Air Patrol
Cross Check	Cool Spot
Dawn Patrol (dt.)	Cyberpunk
Death or Glory	Desert Strike
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	D/Generation
Der Clou - Profidisk	Die Siedler
Der Reicher *	Dogfight
Der Schatz im Silbersee *	Dune (dt.)
Doppelpass (Analog + WC Edition)	Dune 2 (engl.)
Dream Web *	Eishockey Manager
Erben der Erde *	Elle 2 (dt.)
Evasive Action *	F-19 Stealth Fighter
F1 World Cup Edition *	F-117 A Nighthawk
FIFA Soccer	Fields of Glory
Flamingo Tours (dt.)	Formula 1 Grand Prix
Flight of the Amazon Queen *	Genesis
Hanser - Die Expedition	Gold!
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	Gunsling 2000
Hattrick (BM 3.0) Jimmy Hartwig Edition	Heimdal 2
Hattrick (BM 3.0) Supporter	History Line
Hattrick (Kicker) *	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)
High Beta Trader *	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)
Jungle Strike	Indiana Jones 500
Kingpin - Arcade Sports Bowling	Jurassic Park SONDERPOSTEN
Kings Quest 5 (dt.)	Kid Chaos
Kolumbus	Kings Quest 1, 2, 3 oder 4
Lollypop	Lemmings 2
Lords of the Realm	Lust Vikings SONDERPOSTEN
Luther Mathäus Super Soccer	Luther Mathäus
Mad News *	Mad TV
Oldtimer	Mig 29 Superultrum
Oxford	Monkey Island 1 (dt.)
PGA European Tour Golf	One Step Beyond
Pizza Connection	Pirates
Quarter Pole *	Populous 2
ran Trainer *	Prime Mover
Reunion (dt.)	Red Baron
Roadkill *	Shadowlands
Ruff 'n' Tumble	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)
Rosabeth	Sim Earth (dt.)
Sensible Golf *	Skidmarks
Sensible World of Soccer	Sleepwalker
Simon the Sorcerer	Soccer Kid
Skeleton Crew *	Space Quest 1
Star Crusader *	Space Quest 4
Starlink	Tornado
S-U-B *	Trivial Pursuit
Super Skatmarks	Turican 1 + 2
Syndicate	Universe
Theme Park (dt.)	Wing Commander (dt.)
Top Gear 2	WWF 1 + 2
UFO - Enemy Unknown	Zak Mac Kracken
ZeeWolf	
Zepplin *	

Games speziell für A1200

Aladdin	69,95
Allen Breed 3D *	59,95
Bing! (3 MB RAM, Festplatte)	69,95
Bloodnet	59,95
Dream Web	69,95
Dschungelbuch *	69,95
Gungeon Master 2 *	69,95
Elle 3 (1st Encounters) *	79,95
Erben der Erde	59,95
Front Lines (dt.) *	69,95
High Seas Trader	59,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	59,95
Lion King (König der Löwen)	69,95
Pinball Illusions	69,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	69,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere anfragen!	
Allen Breed 3D *	59,95
Benneth A Steel Sky	79,95
Elle 3 (1st Encounters) *	79,95
Kingpin - Arcade Sports Bowling	39,95
Megatrack *	79,95
Pinball Illusions	69,95
Pinball *	69,95
Pinball *	59,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
Syndicate *	69,95
T.F.X. *	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Neue Versandanschrift!

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

MAILBOX



chelten und brach in aller Eile auf. Leider bemerkte er zu spät, daß er statt einer Schaufel nur den Teelöffel dabei hatte. Und wenn er nicht gestorben ist, dann löffelt er noch heute... stichelt Sascha Renn aus Ahrweiler.

Nun, David Pleasance hat ja bis heute den Löffel noch nicht abgegeben, selbst wenn sein Besteck dann letzten Endes tatsächlich nicht groß genug war. Ein Glück, daß der deutsche Onkel Jost seit geraumer Zeit mit Frau Escom vermählt ist und in der PC-Garage seiner Angetrauten einen Schaufelbagger fand! Die „Freundin“ steht inzwischen jedenfalls wieder auf festem Boden, und landauf, landab machen sich die Digi-Schneidereien frohen Mutes an die Arbeit, um die Gute bald mit neuen, sauberen Kleidern versorgen zu können...

ENT ODER WEDER

- 1) Ich finde, solange die USK Altersgrenzen nur vorschlagen, nicht aber wirklich festlegen kann, bringt die Sache nix - einfach lachhaft! Verbindliche Richtlinien hingegen wären eine recht nützliche Einrichtung.
- 2) Wieso denkt eigentlich die USK, „Der Planer“ sei erst ab 16 geeignet?
- 3) Wird es noch mehr Dr. Freak-Comics geben?
- 4) Last not least: Wird „Day of the Tentacle“ nun für den 1200er oder das CD³² umgesetzt? hofft Marius Markowski aus Gelsenkirchen.

1) Kommt Zeit, kommt Verbindlichkeit: Nach Ablauf der Testphase werden die USK-Freigaben vor dem Gesetz, exakt dieselbe Gültigkeit haben wie die der FSK bei Filmen oder Videos. 2) Das dachte die USK, da anfänglich pädagogische Kriterien in die Bewertung mit einfließen und eine komplexe Wirtschaftssimulation für kleine Kinder natürlich ungeeignet ist. Inzwischen ist man davon aber längst wieder abgekommen und hat

den „Planer“ nachträglich sogar ohne Altersbeschränkung freigegeben!

- 3) Wollt Ihr denn mehr?
- 4) Auch wenn Lucas Arts die Rückkehr zum Amiga noch nicht offiziell verkündet hat, darf man sich aufgrund der anstehenden Commo-Renaissance doch berechnete Hoffnungen machen.



Ich hab' im letzten Joker einiges entdeckt, das ich einfach mal kommentieren muß; beispielsweise diese Sache mit der „Mörtel Kombat II“-Beschlagnahmung: Insbesondere stach mir hier die Auskunft von Frau Monssen-Engberding ins Auge, daß „der Privatbesitz nur in besonderen Fällen“ strafbar sei. Was soll das heißen? Daß sich keine Raubkopien des Spiels in Privatbesitz befinden dürfen? Oder sollen etwa alle Jugendlichen unter 18 Jahren, die für dieses Game viel Geld ausgegeben haben, das Spiel jetzt an die BPS zurückschicken?

Was nun den Umgang mit Amokläufern angeht, so ist es sicherlich wenig sinnvoll, Brutalo-Spiele wie das genannte auf den Index zu setzen, da es sich hier allenfalls um den berühmten Tropfen handeln kann, der das Faß zum Überlaufen bringt. Und der wird im Zweifelsfalle vom nächsten „Spiegel-TV“ über serbische Heckenschützen genauso geliefert. Oder vom „Street Fighter“-Film. Oder von was weiß ich!

So, und dann fiel mir noch die Auswertung des Sticker-Wettbewerbs auf, derzufolge Eure Nordlichter beim Anblick eines Werder-Fans in voller Montur in Tränen ausbrechen. Also, echte Nordlichter (wie mich zum Beispiel) rühren bloß HSV-Fans zu Tränen, kapiert? Und erzählt mir bloß nicht, der HSV würde keine Tore schießen, denn immerhin bin ich ein Neffe zweiten Grades (oder so ähnlich) vom Stürmerkönig Uwe Seeler... outet sich Karsten Engelke, ganz stilecht aus Hamburg.

Bei der Sache mit dem Privatbesitz ging es im Grunde nur darum, den Unterschied zwischen Indizierung (BPS) und Beschlagnahme (Polizei bzw. Staatsanwaltschaft) herauszuarbeiten, denn tatsächlich kann der Privatbesitz von beschlagnahmten Titeln in bestimmten Fällen illegal sein. Auf Acclains Mörtler trifft das unseres Wissens aber gottlob nicht zu. Bei der Sache mit den tränenden Nordlichtern ging es dagegen im Grunde nur um unseren Joe, der nun mal eingeschworener Werder-Fan ist – und als solcher in unseren südlichen Gefilden naturgemäß etwas einsam. Beim Anblick des Fotos gingen dann verständlicherweise die Gefühle mit ihm durch...



Vor kurzem habe ich mir eine dieser DOSen zugelegt, jedoch nicht, um darauf zu spielen – schließlich wären Games wie „Doom 2“ oder „Wing Commander III“ auf dem Amiga bei entsprechend hardwarenaher Programmierung ebenso gut, vielleicht sogar besser hinzukriegen! Nein, ich habe mir den PC nur aus einem Grund zugelegt: zum Raubkopieren!

Es ist schließlich allgemein bekannt, daß das Raubkopieren einem Computersystem schadet. Wenn also alle Amiga-User diesem Aufruf folgen und kräftig PC-Software raubkopieren, müßte es uns mit vereinten Kräften doch gelingen, den PC-Markt zu ruinieren. Leider funktioniert das nur, wenn Ihr Euch alle einen 100-MHz-Pentium kauft, aber die Amiga-User, deren Geldbeutel dafür partout nicht reicht, können sich auch beteiligen, indem sie dann einfach keine PC-Software kaufen – obwohl Raubkopieren wirkungsvoller sein sollte... vermutet ein Leser aus Wien.

Guter Ansatz, aber noch nicht ganz ausgereift. Viel besser wäre es, den PC-Markt zu schwächen, indem Du und alle Gleichgesinnten monatlich die

gesamte Auflage des PC Jokers aufkauft – damit würde nämlich das beste Magazin für diesen Compi wegfallen, und keiner wüßte mehr, welche DOS-Spiele er sich zulegen soll. Um den Amiga zu stärken, solltet Ihr natürlich gleichzeitig jeweils die gesamte Auflage des Amiga Jokers aufkaufen, der dann nachgedruckt werden müßte – was beweist, wie groß das Interesse am Commo-Rechner ist! Und nur um ganz sicher zu gehen, kauft Ihr am besten auch sämtliche Exemplare von Multimedia Joker und Insider...



Wie man sich doch täuschen kann! Da hat man einen Onkel, der einem andauernd versichert, der Amiga sei der beste Computer der Welt (vor allem wegen Multitasking und der ausgefeiltesten Hardware), und dann erlebt man, daß er, der jahrelang dein Coder-Vorbild war, plötzlich und unverhofft auf einen PC umsteigt. Warum nur, warum? Ich kann mir nicht vorstellen, daß es an der momentan schwierigen Lage liegt, denn die wird meines Erachtens bald bereinigt sein.

Auch sollte mal angesprochen werden, daß zu viele Lamer am Amiga sitzen: Jemand aus meiner Klasse erzählte mir z.B., daß er auch eine „Freundin“ habe. So weit, so gut, doch irgendwann später redeten wir mal darüber, welche Spiele wir tauschen könnten, und ich fragte ihn, welches Kickstart er hat – ist ja in dem Zusammenhang nicht ganz unwichtig. Er antwortete: „Ah... Workbench.“ Warum holen sich die Leute wohl einen Computer, wenn sie sowieso keine echte Faszination für dessen Möglichkeiten entwickeln? grübelt Thomas Stellmann aus Bremen.

Das mit Deinem Onkel ist ja eine wahrhaft traurige Geschichte, schon weil die schwierige Lage inzwischen ja tatsächlich bereinigt ist. Hey, vielleicht will RTL

MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 1200



M-TEC TURBOSYSTEM T68EC030/28RTC

68EC030, 28MHz getaktet, mit Co-Prozessor (optional bis 50 MHz), Ram bis 8 MB 32 Bit High Speed FastRam, Echtzeituhr mit Schreibschutz

AB 199,-

M-TEC TURBOSYSTEM T68030/28RTC

wie 1., jedoch 68030 mit MMU 28MHz, Kickstart-Remapping in das 32Bit FastRam,

Test Amiga Special 10/94: Gesamturteil Sehr Gut

AB 299,-

M-TEC TURBOSYSTEM T68030/42RTC

wie 1., jedoch 68030 mit 42MHz, Kickstart-Remapping in das 32Bit FastRam

AB 399,-



M-TEC DOUBLE SPEED CD-ROM LAUFWERK

mit SCSI-Controller, zum Anschluß an den PCMCIA Port, mit CD32 Emulation, Controller erlaubt das Anschließen von bis zu sechs weiteren SCSI Geräten, komplett mit

Software, Kabel usw.

499,-



M-TEC SCSI-RAM CONTROLLER

179,-

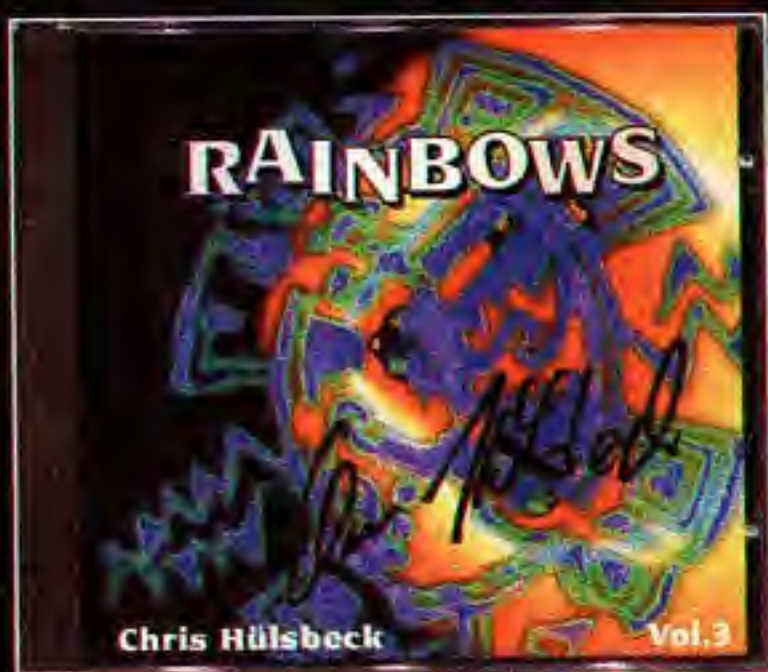
Zubehör

Co-Prozessoren:Fast SCSI-II Interface				179,-
68882-20	69,-	1 MB 32 Bit Ram		99,-
68882-25	89,-	2 MB 32 Bit Ram		199,-
68882-33	129,-	4 MB 32 Bit Ram		299,-
68882-40	179,-	8 MB 32 Bit Ram		599,-
68882-50	199,-			

MTEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

DIE NEUE HÜLSBECK-CD exklusiv im Joker Shop!



**Jede Scheibe
von Chris Hülsbeck
persönlich
handsigniert!**

„RAINBOWS“ ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS“ für 31,- DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

MAILBOX



aus dem Stoff eine tränenreiche Familiensaga stricken – wir haben den Quatsch ja auch gedruckt. Und weil wir gerade von Quatsch reden: Der große Vorteil des Amigas war und ist seine Benutzerfreundlichkeit auch für Leute, die Du überheblich als „Lamer“ titulierst. Würden sich hingegen nur Diplom-Informatiker eine „Freundin“ zulegen (dürfen), sähe es trotz Escom weiterhin trübe für diesen Rechner aus. Noch dazu, wo Dein Onkel inzwischen eingeDOSSt wurde!



1) Ich finde es gelinde ausgedrückt empörend, wenn Ihr bei einem Game wie „Alien Feed – Financial Assault“ die Grafik in höchsten Tönen preist, während die Akteure in Wirklichkeit bloß müde über den Monitor ruckeln. Als begeisterter Hobby-Bürokrat war ich nämlich Feuer und Flamme, als ich Euren Test in der April-Ausgabe las; bereits anderntags konnte ich die Disk in den Floppyschacht werfen. Doch von „sauber ausgeführter und flott animierter Grafik“ wirklich keine Spur!

2) Andererseits hatte ich mir bereits zwei Monate vor Eurem Bericht den „Interactive Movie Creator“ zugelegt – ich kann nur sagen: einfach phantastisch! Wie haben es die Hersteller bloß geschafft, auf Anhieb eine derartige Software-Revolution so benutzerfreundlich zu gestalten? Ich habe schon zahlreiche Kurzfilme zusammengesetzt (der längste über 43 Minuten featuret in den Hauptrollen Dizzy, Indy und Schorsch aus „Schorsch on Fire“). Kennt Ihr nicht zufällig einen inländischen Filmproduzenten, der sich dafür interessieren könnte?

3) Zum Schluß darf ich mich noch ganz herzlich im Namen meiner Schwiegermutter Wally Schmitz für die Veröffentlichung des Lesertests bedanken. Sie wollte Euch eigentlich auch schon einen weiteren Test zu

„Teenage Mutant Hero Turtles“ einsenden, doch leider wird ihre Zeit momentan stark von unserer kleinen Schildkröte Molly beansprucht, die an schwerer Panzerarthrose leidet. Tja, das beweist mal wieder, daß es auch im Seniorenheim turbulent zugehen kann und daß eine rüstige Rentnerin auch im hohen Alter noch auf Trab sein muß! läßt Maik Holstein aus Reppenstedt die Retourkutsche auf unsere April-Gags los.

1) Der Amtsschimmel ist nun mal kein Rennpferd: Bei einem höheren Arbeitstempo der Finanzbeamten hätte einfach der Realismus gelitten!

2) Sorry, aber würden wir irgendwelche Filmproduzenten kennen, dann hätten wir es wohl kaum nötig, hier für einen Hungerlohn zu schuften – bei unserem schauspielerischen Talent!

3) Was, Kröten-Mama Wally Schmitz ist Deine Schwiegermutter?! Dann sei mal ganz ehrlich, Du Froschkönig: Mußttest Du Deine Frau vor der Hochzeitsnacht an die Wand werfen, oder hat bereits der Kuß vor dem Traualtar die gewünschte Wirkung gezeigt und eine Prinzessin aus ihr gemacht?



Erstens wollte ich Euch mal sagen, daß Ihr das beste Softwaremagazin der Welt macht: korrekte Tests und immer die neuesten News – weiter so! Daher jetzt auch mal eine kleine Joker-Bewertung: COVER 87%, STIL 93%, AKTUALITÄT 95%, DAUERSPASS 95%, COMICS 75%, TESTS 92%, GESAMTURTEIL 95%! Zudem würde mich interessieren, ob in einer der nächsten Ausgaben mal ein Test zu „Hollywood Pictures“ kommt? lechzt Benito Estrabón Correa aus Wiesbaden.

Wer so gut wertet, darf einfach nicht enttäuscht werden: Den Test zu Starbytes neuer Movie-Sim findest Du in dieser Ausgabe!



1) Bei Euren eigenen Preisausschreiben verlost Ihr ja meistens Spiele, aber wie wäre es mal mit anderen Sachen? Etwa diese Bildschirmfilter aus dem Mixer oder auch mal'n Modem plus Internet- bzw. Mailbox-Buch?

2) Ihr seid zwar eine Spielezeitschrift, aber könntet Ihr nicht in Zukunft auch mehr Hardware vorstellen, damit die Leute mal sehen, was sie mit ihrem Amiga alles machen können, und nicht ständig PCs kaufen, weil die angeblich schneller sind?

3) Wo wir grade dabei sind: Die Sache mit dem Pentium scheint Ihr immer noch nicht gepeilt zu haben, schließlich sagt Ihr ja ganz deutlich, wie schön schnell Ihr das Teil findet. Informiert Euch doch vorher mal vernünftig – ein 68040 ist ca. doppelt so schnell wie ein 486er, der aber mit doppelter Taktrate fährt. Und der Pentium bringt auch nicht viel mehr als etwa das doppelte Tempo. Seit kurzem gibt es dann auch noch die 68060-Boards, die abgehen wie Sau: Erste Tests ergaben eine Leistungssteigerung um den Faktor 5!

freut sich Markus Lunk aus Berlin.

1) Verlosen kann man nur, was man hat – also neben Spielen auch Produkte aus dem Joker Shop, und das passiert ja bereits.

2) Wie bereits eingangs der Leserbriefseiten gesagt: Mehr Hardware-Tests sind schon gaaaanz dick in unserem Terminkalender angestrichen.

3) Dieser unnütze Streit ist doch ohnehin für die Katz', weil nun mal in der Praxis kaum ein Amiganer über die genannten Prozessoren verfügt, während sich auf der DOS-Seite dieses Jahr der Pentium als Standard durchsetzt. Klar, der Amiga ist nun mal seit jeher hauptberuflicher Entertainer, während der Bürohengst PC diesen Job quasi zum Hob-

by hat – und welcher Hardcore-Zocker möchte schon lockere 2.500 Märker in ein nacktes 60er-Board investieren, dessen Spielekompatibilität noch dazu fraglich ist? Nützen wir die von Gott und Escom gegebene Chance doch lieber dazu, endlich von einem Konkurrenzdenken wegzukommen, bei dem der Amiga schon mal der Verlierer war!



Also, wenn der liebe Max „Sau(er)magen“ Magenauer weiterhin so anmaßend taktlos über die weibliche Ausstattung von Frauen berichtet wie im „Erotik-auf-CD-Special“ Eurer Aprilausgabe („...leider sind die meisten davon nicht halb so hübsch, wie es das Titelbild vermuten läßt...“), solltet Ihr den armen Jungen doch besser seine dummen Fußballspiele testen lassen! Das dürfte ihn weit weniger überfordern... meutert Chauvi-Feind Harald Lammers aus Altenberge.

Hey, wo liegt Dein Problem? Daß Erotik-Scheiben nun mal auf ihren Erotik-Gehalt hin getestet werden müssen, ist doch klar – daß der wiederum von den Reizen der Darstellerinnen abhängt, dürfte ebenfalls unbestritten sein. Hier spielt zwar der persönliche Geschmack eine entscheidende Rolle, aber wenn sich die Beauty-Queens vom Cover am Screen dann als Schreck-schrauben erweisen, muß das doch erwähnt werden, oder? Andernfalls kann man sich den gesamten Artikel sparen...



1) Da Euch in letzter Zeit zwei Leute verlassen haben (Oskar und Moni) und nur einer hinzugekommen ist (Martin), müßte doch jetzt eine Stelle frei sein. Ich würde Rainer

MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 500



ab 199,-

M-TEC TURBOSYSTEM 68020i

Power wie im A 1200
autoconfigurierter Speicher
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,
optional bis 50 MHz



ab 299,-

M-TEC TURBOSYSTEM 68030i

Power wie im A 4000,
autoconfigurierter Speicher
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,
optional bis 50 MHz



ab 199,-

M-TEC AT-BUS CONTROLLER EXTERN

mit Ram Erweiterung bis 8 MB,
Kickumschaltung und Gehäuse,
externer Anschluß
(o.Abb.
AT-Bus Controller intern DM 149,-)



ab 199,-

M-TEC 2 MB SPEICHERERWEITERUNG

2.0 MB - Erweiterung A 500,
interner Einbau, mit Uhr

Ram-Aufrüstung für alle Systeme

1 MB Modul	DM 99,-
2 MB Modul	DM 199,-
4 MB Modul	DM 299,-

Festplatten auf Anfrage

MTEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

Rosshirt (z.Zt. noch Amiga James) vorschlagen, da die Ablösesumme wohl nicht sooo hoch sein dürfte. Was meint Ihr?

2) Sollen auf diesen neuen Amiga-Modellen auch die alten Games vom 500er laufen?

3) Macht doch mal eine Spielstand-Börse auf, in der alle möglichen Spielstände getauscht werden können.

4) Welchen Musik-Geschmack hat Brork?

fragt und regt an Falk Lüke aus Waldbröl.

1) Zum einen können wir mit der nächsten Ausgabe eine weitere Verstärkung des Joker-Teams vorstellen, zum anderen handelt es sich dabei nicht um Deinen „Wunsch Kandidaten“. Eine niedrige Ablösesumme scheint uns da nämlich nicht das geeignete Kriterium zu sein...

2) Der nach neusten Informationen zum Jahresende zu erwartende aufgebohrte 1200er mit integriertem CD-ROM wird auf alle Fälle kompatibel sein, was ganz neue Modelle betrifft, müssen wir wohl abwarten, was die Zukunft bringt.

3) Der Vorschlag ist gut, hat aber so seine Tücken: Wer haftet z.B. für die Schäden, die eventuell entstehen könnten, wenn wir so unwissentlich für die Verbreitung eines den gängigen Virentkillern bislang nicht bekannten Monsters sorgen?

4) Brork mag alles, wozu man Break-Dance und Rumbada tanzen kann!



Ich finde es wirklich schlimm von Euch, daß Ihr den Leuten mit Virenproblemen immer einen kommerziellen Killer empfiehlt (wie z.B. in der letzten Mailbox), obwohl es doch mit PD-Programmen 1.000.000mal billiger und genauso gut geht. Gute Viren-Soft wie „VT“, „VirusWorkshop“ oder „Virus Control 5.0“ löschen alle bekannten Viren und retten verseuchte Disketten. Wer sich da für 70,- DM ein Vollpreis-Programm kauft, muß schon etwas krank sein! Die beiden erstgenannten sind auf der PD-Serie „TIME“ verewigt, die Controlletti-Soft gibt's in Mailboxen oder im APC/TCP-Computerclub, Dorfstr. 17, 83236 Übersee. Ich hoffe, Ihr druckt das ab, denn ich finde es gar nicht lustig, wie Ihr die Leute „reinlegt“.

grollt Marcel Döring aus Frankfurt.

Wenn man uns nach der Entsorgung eines ganz bestimmten Virus fragt (wie geschehen), dann ist es unsere verdamnte Pflicht und Schuldigkeit, ein Programm zu nennen, von dem wir einigermaßen sicher wissen, daß es der Aufgabe gewachsen ist – alles andere wäre „schlimm“, und von „reinlegen“ kann sowieso nicht die Rede sein. Trotzdem freuen wir uns über Deinen Beitrag und haben ihn ja auch prompt gedruckt.



Lieber Martin, ich finde, es ist nicht recht, ein Spiel wie „Dragonflight“ und dessen grafische Details als „erkennbar angestaubt“ zu diskriminieren, wie Du es im letzten Klassiker getan hast. Alles und jedes hat seine Zeit, und damals (ganz gleich, worum es geht) sollte man nie mit heute vergleichen. Für Rollenspieler haben Computer-Rollis quasi den Reiz von Kreuzworträtseln – die zunehmenden „Verfeinerungen“ sind oft eher belastend, wie zum Beispiel der Zoomeffekt bei „Ambermoon“ oder dessen Unmenge an Musiktiteln. Wie Du ja selber schreibst, ist „Dragonflight“ ein Game mit zeitlos gutem Spielprinzip, sozusagen das „Goldene Ei“ von Thalio, und man sollte sich dieses Aufbaus wieder besinnen!

schwärmt Rolf Siegel aus Altenburg.

Obwohl gerade die langjährigen Rollenspieler in unseren Reihen Deine nostalgische Begeisterung für „Dragonflight“ durchaus teilen, muß doch gesagt werden, daß Vergleiche zu aktuellen Titeln nicht nur erlaubt, sondern schließlich der eigentliche Sinn der Klassiker-Seite sind. Und wie Du ja selbst sagst, hat alles seine Zeit, wobei die des Drachenflugs zumindest in Sachen Präsentation realistischweise nun mal vorbei ist.

Darüber hinaus kann man eigentlich erst ermessen, wie glücklich die Weiterentwicklungen „Amberstar“ und besonders „Ambermoon“ sind, wenn man eben um die Stärken und Schwächen des klassischen Vorgängers weiß. Einverstanden?



Ganz im Gegenteil: Wer uns ein Schriftstück mit Anregungen, Vorschlägen, Lob, Kritik oder Fragen zukommen läßt, hat damit gleich ein paar gute Taten auf dem Pfadfinder-Konto! Einmal sitzen die übrigen Leser dann in der nächsten Ausgabe nämlich nicht vor leeren Seiten, weil wir die interessantesten Zuschriften wie immer hier öffentlich beantworten wollen. Zum zweiten freut sich die Post über den Umsatz, und schließlich tut Ihr Euch mit dem Schrieb auch selbst etwas Gutes – wer nämlich RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegt und einen leserlichen Absender auf dem Umschlag hinkriegt, darf bei Nichtabdruck mit einem persönlichen Antwortbrief von uns rechnen. Aber verrechnet Euch nicht, das alles kann einzig und allein unter folgender Adresse klappen:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

krieger



ZEICHNER XXXI



SOFTPREIS GMBH

34121 KASSEL FRANKFURTER STR.86
TEL.0561-285721 & 285727 FAX -285758
Montag-Freitag 9.00-18.30 Samstag -14.00 Uhr

Amiga

1869 69,90DV
Alien Breed 2 49,90DH
Alien Breed SE 27,90DH

All Terrain Racers 49,90 DV

All Terrain Racers 49,90DH
Assassin Spec. Ed. 27,90DH
B 17 Flying Fortr. 39,90DH
Battle Team 49,90DV
Big Four 39,90DV
Big Sea 39,90DV
Bling! 74,90DV
Black Crypt 29,90DH
Body Blows 29,90DH
Body Blows Galact. ... 49,90DH
Brian the Lion 54,90DH
Bubble + Squeak 49,90DH
Budokan 29,90DH
Bump'n Burn 54,90DH
Bundesl. M. Hattrick ... 74,90DV
Bundesl. M. Support ... 49,90xDV
Chaos Engine 49,90DH
Civilization 69,90DV
Crazy Cars 3 29,90DH
D Day Impression 64,90EV
Dangerous Streets 49,90DH
Das schwarze Auge 69,90DV

Dawn Patrol nur 62,90EV

Death or Glory 74,90EV
Der Clou 64,90DV
Der Clou Profidisk ... 43,90xDV
Desert Strike 34,90DH
Die Siedler 49,90DV
Disposable Hero 39,90DH
Dogfight 39,90DH
Doppelpass 74,90DV
Dragonstone 54,90DH
Dune 34,90EV
Dune 2 34,90DV
Elfmans 49,90DH
Elite 2 54,90DV
Epic 34,90DH
F1 54,90DH
F117A 39,90DH
F15 Strike Eagle 2 39,90DH
F17 Challenge 29,90DH
F19 Stealth Fight 34,90DH

Händler-anfragen erwünscht!

Fields of Glory 65,90DV
FIFA Soccer 49,90DV
Flight o. Ama. Queen ... 71,90xDV
Fly Harder 19,90DV
Gunship 2000 39,90DH
Hannibal 24,90DV
Hanse 45,90DV
Heimdal 2 62,90DH
History Line 49,90DV
Imposs. Mix. 2025 65,90DH
Ishtar 3 59,90DH
Jaguar XJ 220 27,90DH
Jungle Strike 49,90DH
Jurassic Park 49,90EV
K 240 54,90DH
Kick off 3 49,90EV
Kid Chums 54,90EV

Kingdoms of Germ. 59,90DV

Kings Quest 1 34,90DH
Kings Quest 2 34,90DH
Kings Quest 3 34,90DH
Kings Quest 4 34,90DH
Knights of the sky 34,90DH
Kolumbus 69,90DV
Lamborghini 49,90DH
Larry 1 34,90DH
Larry 2 34,90DH
Larry 3 34,90DH
Last Hero Action 39,90DH
Legacy of Scarsil 49,90DH
Lethal Weapon 29,90DH
M 1 Tank Platoon 34,90DH
Micro Machines 49,90DH
Monopoly 52,90DV
Mr. Nutz 49,90DH
Myth 29,90EV
Oldtimer 64,90DV
Overlord 64,90EV
PGA European Tour 54,90DH
PGA Tour Golf Plus 34,90EV
Pinball Dream + Fant. ... 59,90DH
Pinball Magic 29,90DH
Pinkie 49,90DH
Pirates 34,90DH
Pizza Connection 74,90DV

Police Quest 1 39,90DH
Police Quest 2 39,90DH
Police Quest 3 39,90DH
Populous 2 34,90DH
Powerdrive 54,90DH
Powermonger 34,90DH
Prince of Persia 29,90DH
Project X 29,90DH
Quest for Glory 1 39,90DH
Quest for Glory 2 39,90DH
Qwak 34,90DH
Railroad Tycoon 39,90DH

Ring of Medusa Gold 69,90 DV

Rise of the robots 74,90DH
Robinsons Requiem 54,90DH
Ruff + Tumble 49,90DH
Sensible Golf 68,90xDV
Sens. Soccer Ltd. Ed. ... 39,90DH
Sens. World n. Soc. 64,90DH
Shadow Fighter 49,90DH
Shaq Fu 49,90DH
Sierra Soccer 54,90DH
Silent Service 2 39,90DH
Skidmarks 49,90DH
Soccer Kid 54,90DH
Software Manager 64,90DV
Space Max 24,90DV

Amiga 1200

1869 67,90DV
Airbuck 1.2 64,90EV
Aladdin 64,90DH
Alien Breed 2 54,90DH
Banshee 54,90DH

Bling! nur 79,90DV

Bloodnet 59,90DH
Body Blows Gal. 54,90DH
Brian the Lion 49,90DH
Bubble + Squeak 54,90DH
Bundesl. Man. Hattrick ... 74,90DV
Burntime 69,90DV
Civilization 66,90DV
Dangerous Streets 49,90DH
Dennis 54,90DH
Der Clou 66,90DV
Diggers 59,90DH
Doppelpass 76,90DV
Dynatech 56,90DV
Fatman 49,90DH
Fields of glory 65,90DV
Guardian 54,90DH
Hanse 45,90DV
Heimdal 2 64,90DH
Imposs. Mix. 2025 66,90DH
Jet Strike 55,90EV
Jungle Strike 58,90DH
Jurassic Park 54,90DH
Kick off 3 54,90DH
Kolumbus 69,90DV
Lion King 64,90DH
Lord of the realm 64,90DH
Marv. Marv. Advent. ... 64,90xDH
Naughty ones 49,90DH
Oldtimer 66,90DV
Overkill 44,90DH
Overlord 64,90DH
PGA European Tour 56,90DH
Pinball Fantasies 54,90DH

Pinball Illusion nur 59,90DH

Rise of the robots 74,90DH
Robinsons Requiem 59,90DH
Sahre Team 54,90DH

Shadow Fighter nur 54,90 DH

Shaq Fu 59,90DH
Sim City 2000 64,90EV
Simon the Sorcerer 69,90EV
Skeleton Krew 64,90EV
Star Trek 54,90EV
Subwar 2050 65,90DV
Super Stardust 54,90DH
Theme Park 64,90DV
Top Gear 2 49,90DH

Tornado nur 39,90 DV

Total Carnage 54,90DH
UFO 66,90DV
Zool 49,90DH
Zool 2 49,90DH

Alle Preise in DM
Sonstige Spiele auf An

Space Quest 1 39,90DH
Space Quest 2 39,90DH
Space Quest 3 39,90DH
Space Quest 4 39,90DH
Speedball 2 29,90DH
Starlord 64,90DV
Streetfighter 2 34,90DH
Syndicate 59,90DV
Tactical Manager 49,90DH
Term.2 Judgement D. ... 54,90DH
Theatre of Death 59,90DH
Theme Park 54,90DV
Tins the Fox 29,90DH
Top Gear 2 49,90DH
Tornado 39,90DV
Tower Assault 42,90DH

Traps 'n Treasure 24,90 DV

Turrican 29,90DH
Turrican 2 29,90DH
UFO 64,90xDV
Universe 64,90DH
Winter Gold 34,90DH
Wolfchild 29,90DH
Wonderdog 49,90DH
Zeewolf 55,90DH
Zeppelin 68,90xDV

Amiga CD32

Alfred Chicken 49,90DH
Alien Breed + Qwak 49,90DH
All Terrain Racers 49,90DH
Arcade Pool 39,90DH
Banshee 54,90DH
Battlechess Enh. 57,90EV
Battlecade 49,90DH
Brian the Lion 49,90DH
Bubba'n Styx 54,90DH
Bubble + Squeak 56,90DH
Bump + Burn 54,90DH
Castlet 2 56,90EV
Chaos Engine 49,90DH
Chuck Rock 2 54,90DH
D-Generation 47,90EV
Dangerous Streets 54,90DH
Der Clou 66,90DV
Disposable Hero 54,90DH
Dragonstone 54,90DH
Elite 2 54,90DH
Emerald Mines 39,90DH
Fields of Glory 59,90DV
Fire + Ice 49,90DH
Guardian 39,90EV
Gunship 2000 61,90DH
Heimdal 2 62,90DH
Humans 1+2 59,90EV
Imposs. Mix. 2025 59,90DH
Int. Sens. Soccer 49,90DH
James Pond 3 Surf 64,90DH
Jet Strike 49,90EV
Jungle Strike 59,90DH
Lemmings 49,90EV
Little Devil 54,90DH
Lone Trilog 39,90DH
Marv. Marv. Advent. ... 54,90DH
Microcosm 69,90DH
Morph 29,90DH
Nick Faldo Golf 62,90EV

Overkill/Lunar nur 54,90EV

PGA European Tour 59,90DH
Pinball Fantasies 59,90DH
Pirates Gold 59,90DH

Pinball Illusion nur 64,90x DH

Premiere 49,90DH
Project X + F 17 49,90DH
Rise of the Robots 74,90DH
Roadkill 54,90EV
Robocod 29,90EV
Ryder Cup Golf 59,90DH
Subwar 2050 59,90DV
Summer Olympics 49,90EV
Super Stardust 54,90DH
Superfrog 39,90DH

Theme Park nur 64,90DH

Top Gear 2 54,90DH
Total Carnage 54,90DH
Tower Assault 54,90DH
Trolls 54,90DV
UFO 59,90DV
Ultimate Body Blow 54,90DH
Universe 64,90EV
Whales Voyage 54,90DH
Zool 54,90DH
Zool 2 49,90DH

GVP ist M-TEC!

Gute News für alle Amiganer.
Alle GVP-Produkte ab sofort
wieder lieferbar.

TURBO-BOARDS

AMiGA 500

AMiGA 2000

AMiGA 4000

CONTROLLER

AMiGA 500

AMiGA 2000

AMiGA 3000

AMiGA 4000

GENLOCK

SOUND-SAMPLER

UND VIELES

MEHR

Bitte Katalog anfordern

MTEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

* = Vorankündigung - noch nicht lieferbar, Versandkosten: Inland 8,- ab 250,- Bestellwert frei; Ausland 20,-
Zahlung per Vorkasse (Einzelscheck oder Bar) oder Nachnahme (nur Inland), zusätzlich 5,- NN-Gebühr
+2,- Zahlh. Gebühr. Es gelten unsere AGB. - Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.

LOLLYPOP

Ein Jump & Run, das von der D0Se zum Amiga kommt, anstatt umgekehrt? Ungewöhnlich, aber verdächtig, denn oft genug lohnen originale PC-Plattformen die Umsetzung einfach nicht. Doch Rainbow Arts' Aufziehpuppechen ist die berühmte Ausnahme von der Regel!



Das herzerliebteste Spielzeug-Mädel Lolly turnt seit rund einem halben Jahr über den PC, und für ihren Ausflug in die Amiga-Region haben sich die Konvertierer nicht lumpen lassen: Handhabung und Präsentation wurden an die Verhältnisse am A500 angepaßt, der einst hammerharte Schwierigkeitsgrad entschärft. Neben der Tastatur wird jetzt also jedes gängige Zwei-Button-Pad unterstützt, die stellenweise wirklich knallbunte Optik scrollt noch bei höchstem Feindaufkommen parallax bzw. in mehreren Ebenen – und man mag kaum glauben, daß eine solch geschmeidige Grafikpracht ohne AGA-Chipsatz überhaupt zustande kommen kann!

Doch so gerne das Auge auf dem wunderbar inszenierten Schneegestöber des Eislands oder auf den liebevollen Hintergrundanimationen im Horrorschlößchen verweilen möchte, es sollte auf die kleinen und großen Angreifer gerichtet werden – zumal dem Spieler ein Zeitlimit im Nacken sitzt. Mit (optional

dauerfeuernden) Wurflutschern bewaffnet, verteidigt Lolly ihre wahlweise drei, fünf oder sieben Leben zunächst in einer Spielzeugfabrik gegen amoklaufende Teddybären und Plüsch-Primaten, begegnet dann im Wolkenland aggressiven Himmelsbewohnern, muß den fliegenden Konditoren des Gebäckreichs die Flügel stutzen oder den Killerbienen der Unterwelt zeigen, wo Bartel den Honig holt. Vorrangiges Ziel ist allüberall die Suche nach vier Puzzleteilen, welche in komplettiertem Zustand den Weg zum lokalen Endgegner und schließlich in den nächsten Level ebnen. Diese Bruchstücke verbergen sich in Schatzkisten, genau wie Zusatzleben, Schutzschilde, neue Energiereserven, weitere Lutscher (als Symbol für geringfügig mehr Schußkraft), Sprungschuhe oder Smartbombs in Form von Fotoapparaten. Doch wollen die Truhen erst mal gefunden sein: Viele davon offenbaren sich erst nach Beschuß kaum gekennzeichneten Stellen, andere liegen in den oft groß und laby-

rinhisch angelegten Geheim-Abschnitten versteckt, von denen es in jeder der acht Welten drei bis vier gibt.

Dieses wenig originelle, aber grundsätzlich sehr packende Spielprinzip weist allerdings auch ein paar Schwachstellen auf. So mag das gemächliche Tempo der Schatzsuche ja noch Geschmackssache sein, aber in der Hitze des Gefechts kaum zu erkennende Sammelicons für Umkehr-Steuerung oder Giftrationen sind schlicht lästig und überflüssig! Daß wirklich neue Elemente weitgehend fehlen und man abbröckelnde Felsblöcke, per Schalter zu aktivierende Plattformaufzüge oder Mini-Puzzles der Sorte „Finde Schlüssel A zu Tor B“ inzwischen schon sehr, sehr oft gesehen hat, ist indessen verzeihlich; schließlich vermögen solche Features ja doch zu motivieren. Als kleine Motivationskiller erweisen sich aber die Levelcodes, da sie auch die



Alles Anfang ist leicht

Lollypop macht selten Stop...

Mit Brachialgewalt geht's durch den Wald



3-9



Anzahl der Restleben enthalten – der Sinn dieser eigentlich so sinnreichen Einrichtung ist damit doch deutlich geschmälert. Mitunter werden nämlich auch Levelxits nicht erkannt bzw. erst dann, wenn man ein Leben opfert, um vom zuletzt besuchten Restart-Punkt aus einen neuen Anlauf zu wagen.

Und weil wir gerade beim Nörgeln sind: Daß beim Spielen von Festplatte mit nur 2 MB RAM unter Einsatz des Amiga-Bootmenüs sämtliche Laufwerke (bis auf die Partition, auf der sich das Game befindet; also *nicht* unbedingt die Boot-Partition, wie die Anleitung behauptet!) abgeschaltet und das Programm dann per Shell von Hand gestartet werden muß, ist

ebenfalls nicht der Weisheit letzter Schluß. Andererseits sollte man die Kirche bei aller Kritik schon im Dorf lassen, denn daß eine HD-Installation überhaupt möglich ist, gilt in diesem Genre ja noch immer nicht als Selbstverständlichkeit – genau wie das gelungene Floppy-Handling, das kaum Diskwechsel erfordert und flott nachläßt.

Vor allem aber stimmt einfach der Spielspaß, da beißen weder Innovationsmangel noch Technikschnitzer einen Faden ab. Das liegt an den vielen versteckten Feinheiten im Game und dem gekonnten Leveldesign, das zwar sehr wohl gemeine Angriffsformationen und frustige Pixel-Sprungstellen beinhaltet, jedoch nicht

eine wirklich unfaire Stelle. Man kann es nicht anders sagen, Lollypop versprüht einfach diesen gewissen Charme: Wenn Fackeln den düsteren Keller ausleuchten, im Märchenwald sanft der Regen tröpfelt oder in der Gruselstadt mottenzerfressene Vorhänge aus blinden Fenstern wehen, dann kommt Stimmung auf! Auch webt die hervorragende, stets zum aktuellen Szenario passende Begleitmusik einen atmosphärisch dichten Klangteppich, bloß schade, daß sie nicht gemeinsam mit den Sound-FX ertönt.

Doch selbst wenn die eher gemächlich voranhüpfende Lolly nicht jedermanns Geschmack sein dürfte (wer auf „Zool 2“ oder „Mr. Nutz“ eingeschworen ist, sollte möglichst vor dem Kauf einen Probehopser wagen), so ist dieses Zuckerwerk doch eine Rarität im Plattform-Genre – nämlich ein echter Dauerlutscher! (rl)



Gleich gibt's eine vor die Rassel

Lollypop im Bonuskanal



Da werden Puppenträume wahr

LOLLYPOP (RAINBOW ARTS) JUMP & RUN

75%
„LECKER“



GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	88%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 AB 1,5 MB RAM
HD-INSTALLATION	AB 2 MB RAM
SPEICHERBAR	LEVELCODES, HIGHSCORES AUF HD
DEUTSCH	ANLEITUNG

BEHIND THE IRON GATE

Beulen, Blech und Bomben



Das hätte sich selbst der alte Stalin nicht träumen lassen: Hinter dem Eisernen Vorhang verbergen sich der Welt erste Baller-Dungeons für den 500er – und man mag kaum glauben, wie verdoomt schnell hier gescrollt wird!



Wer sitzt da in der Mikrowelle?

denfalls überzeugender als beim direkten Konkurrenten „Death Mask“, der sich zudem bloß im 90-Grad-Winkel zu drehen vermag. Und weil verdoomte Highlights wie „Fears“ oder „Alien Breed 3D“ ohnehin nicht für kleine „Freundinnen“ vorgesehen sind, wird der Blick hinter den Eisernen Vorhang wohl die einzige Möglichkeit bleiben, am 500er verblüffend sauber scrollende Baller-Dungeons zu erhaschen! (C. Borgmeier)

Wie bei allen vom indizierten PC-Vorbild „Doom“ geklonten Metzereien paßt auch die Hintergrundstory zu Black Legends Robot-Schlachtbank bequem auf die Rückseite einer Briefmarke: Anno 2184 schmoren einigen Blechkameraden die Sicherungen durch, dabei hausen die Silikon-Kollegen in einem Hochsicherheitsknast! Es ist also Zoff hinter Gittern angesagt... Insgesamt 24 stufenlos scrollende 3D-Dungeons muß der wackere Peacemaker durchheilen, wobei ihm die Programmierer natürlich von Anfang an emsig ins Handwerk pfuschen. So fehlt von einer brauchbaren Wumme erst mal jede Spur, dafür packt der fröhliche Verschrotter Munition, Arzneikästen oder kleine Snacks in seinen geräumigen Kampfanzug. Nur leider klappt das nicht so simpel, wie es gerade in diesem Genre sein sollte, weil bei der Steuerung die Laufrichtung und das Fadenkreuz voneinander getrennt zu handhaben sind. Es ist also Eingewöhnung er-

forderlich, wenn man mit all den Mini-Panzern, Flugdrohnen und feindlichen Blechtechs fertig werden will, schon weil sie das Feuer wirklich noch aus dem hintersten Winkel eröffnen. Doch ohne Preis kein Fleiß, und deshalb lassen atomisierte Gegner das Bankguthaben anschwellen, von dem man sich in Shops zwischen den Etagen allerlei Extrawaffen und -rüstungen kaufen darf – was freilich voraussetzt, daß die überall verstreuten Schalter-, Schlüssel- und Codekarten-Puzzles ebenso souverän erledigt werden wie das „heiße“ Geschäft. Die anzutreffenden Sprites stammen (genau wie die arg spärliche Möblierung der Labyrinth) geradewegs aus dem Renderer und sind deshalb auch ganz nett anzusehen. Von den absolut untexturierten Zellenwänden in eintönigem Grau oder Braun läßt sich das jedoch nicht sagen, weshalb der optische Gesamteindruck abgesehen von der fabelhaften Animation eher bescheiden ist. Ziemlich unauffällig plätschert auch der Sound aus den Boxen, wobei im Hauptmenü düstere Melodien das Ohr umschmeicheln, während man in den Korridoren der Vollzugsanstalt mit passablen Ballergeräuschen vorlieb nehmen muß.

Was ist unter dem Strich also von dieser Premiere zu halten? Nun, wer bereit ist, für blitzschnelle 3D-Animation grafische Abstriche in Kauf zu nehmen, muß sich nur noch mit der fummeligen Steuerung anfreunden, um seinen Spaß zu haben. Das Gameplay ist je-



So ein süßer Piepmatz!

BEHIND THE IRON GATE (BLACK LEGEND/KOMPART) DUNGEON-ACTION

68%
„BLITZSCHNELL“

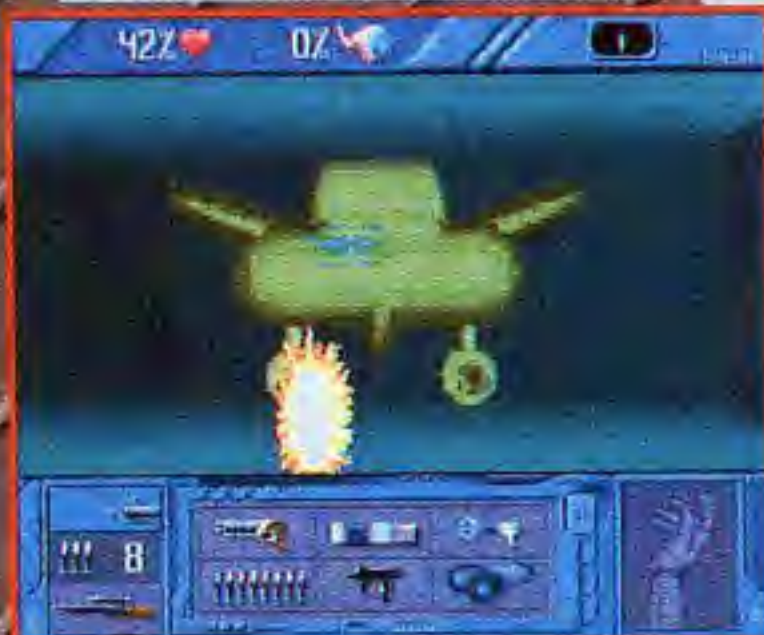


GRAFIK	59%
ANIMATION	84%
MUSIK	68%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	69%

FÜR KONNER

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT



1949. Verschollen im Dschungel

PC

PC CD-ROM

AMIGA

Flight of the Amazon Queen

„Ich bin Joe King, Sie können mich als Pilot anheuern.“ Fliegen Sie mit ihm und seiner dreimotorigen Amazon Queen in den südamerikanischen Dschungel. Das erstklassige, nicht immer ganz ernst gemeinte Zeichentrick-Adventure fasziniert durch realistische Full-Screen-Animation und fesselt durch unglaublichen Spielspaß. Lassen Sie sich von 40 verschiedenen Spielfiguren an über 100 unterschiedliche Orte entführen. Für alle Fans von schwarzem Humor und bestechendem Sprachwitz ist dieses Abenteuer genau richtig.

Flight of the Amazon Queen - ein Überflieger, den Sie sich nicht entgehen lassen dürfen!

Komplett in Deutsch!

The copyright in Flight of the Amazon Queen is owned by Interactive Binary Illusions© 1995 and is published by Renegade Software under exclusive license from Interactive Binary Illusions. Renegade Software is a Warner Interactive Entertainment company. Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited.



**WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT**

A Time Warner Company



DER SEELENTURM

Freunde isometrischer Actionadventures vom Schlage eines „Heimdall 2“ oder „Darkmere“ dürfen wieder ein Faß aufmachen: Black Legends AGA-Turm ist eine Seele von einem Abenteuer – voller Kampf und Knobelei!

Verantwortlich für die deutsche Lokalisierung war kein Geringerer als Stefan Piasecki, der einst am Meilenstein „Battle Isle“ mitwirkte. Diesmal geht's in das Fantasyreich Chaybore, das bereits im netten Intro vom Dämon Baalhathrok tyrannisiert wird. Ihm soll der Spieler in die Parade fahren, und zwar in Gestalt des Helden Treeac, der sich auf die Suche nach sieben Kraftkristallen macht – die natürlich dummerweise just in den sieben Levels der Dämonenfestung versteckt sind...

Ehe nun alle 125 Iso-Locations abgegrast werden, ist Treeac in einem kleinen Charaktermenü mit wahlweise mehr magischen oder kämpferischen Fähigkeiten auszustatten. Durch das Spiel wird er dann mittels Automapping und einer kombinierten Maus/Tastatur- oder Stick/Tastatur-Steuerung gelenkt, wobei das Interieur des Turms teils soft scrollend an ihm vorbeizieht, teilweise aber auch bildweise umgeschaltet wird. Die abwechslungsreich gezeichneten und mit vielen phantasievollen Animationen versehenen Gemäcker beherbergen Monster in reicher Artenvielfalt; doch ob Skelett, Gnom oder Echsenmensch, dank fleißiger Bearbeitung des Feuerknopfes fallen die Gegner alsbald in Echtzeit dem Schwert zum Opfer.

Für den erforderlichen Hokusfokus müssen die passenden Spells erst etwas kompliziert mittels Kräutern und Blut in speziellen Glasröhren gemixt werden, doch die Mühe lohnt: Magische Attacken sind in vier Geschmacksrichtungen für Angriff, Verteidigung, Morphing und Ausrüstung vorrätig, wobei die jeweils 32 Zaubersprüche auch in vier Stärken zu haben sind. Zwar kostet jede Hexerei ein paar Prozentpunkte vom magischen Potential, aber das regeneriert sich ja nach einiger Zeit wieder ganz von selbst. Zudem hinterlassen gemeuchelte Feinde meist allerlei Nützlichkeiten wie Schlüssel, Heilmittel oder stärkende Nahrung, die man zwecks späterer Verwendung in seinen Rucksack schaufelt. Was sich in bzw. hinter den zahlreichen Truhen und Türen

verbirgt, ist jedoch in der Regel erst zu erfahren, wenn eine kleine Knobelei gelöst wurde – indem etwa Knöpfe in der richtigen Reihenfolge zu betätigen sind.

Dem optisch schön präsentierten Gameplay mangelt es also nicht an Action, dazu sorgt eine gelungene Soundkulisse für Atmosphäre. Auch die Kombisteuerung erweist sich nach der Einarbeitung als logisch und zweckdienlich, selbst wenn sie anfangs abschreckend kompliziert wirken mag. Ein innovativer Neubau ist der Seelenturm zwar trotzdem nicht, doch wer sich bei „Darkmere“, „Heimdall“ oder „Cadaver“ gut unterhalten hat, wird in der Dämonenfestung ebenfalls ein paar spannende Stunden verbringen – demnächst übrigens auch am CD. (md)



David gegen Goliath...



Eine Prise Magie macht das Leben oft leichter...



Aha, ein Kreuzgang!

Sollen sie nur kommen...



Automapping, sei bedankt



Der Rucksack füllt sich langsam

DER SEELENTURM (BLACK LEGEND)

ACTION-ADVENTURE

79%

„MIT SEELE“



GRAFIK	81%
ANIMATION	76%
MUSIK	79%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	81%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISK5/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DAS MOVIE-ABO

Für abonnierende Cineasten werden jetzt Zelluloid-Träume wahr: Holt Euch den Joker aktueller und preisgünstiger denn je – und eine spielbare Gratis-Demoversion des Digi-Kintopps **„HOLLYWOOD PICTURES“** obendrein!

Abonnenten reicht die Kohle immer auch fürs Kino-Ticket, denn sie bekommen sämtliche 10 Ausgaben einer Joker-Jahressaison zum Preis von 9, sprich für schlappe 63,- DM (Ausland: 75,- DM). So wißt Ihr auch stets als erste, was am Amiga läuft, denn die Hefte werden eine Woche vor der Kiosk-Premiere verschickt; natürlich umweltschonend und dennoch regensicher verpackt. Aber es kommt noch besser: Auf alle Neuabonnenten wartet jetzt und nur jetzt eine spielbare Demoversion von „HOLLYWOOD PICTURES“, der neuen Wirtschaftssimulation von Starbyte! Hier dürft Ihr filmreife Grafik bewundern und Eure eigenen Filmtheater mit eigenhändig ausgewählten Streifen bestücken – was das originelle Programm sonst noch auf den Screen bringt, könnt Ihr im Test in dieser Ausgabe nachlesen.

Das „sehenswerte“ Angebot gilt jedoch ebenfalls nur für diese Ausgabe (Juni/Juli), also Beeilung. Schon weil dann bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere tolle Gratis-Prämie winkt!



FILMREIF: EINE SPIELBARE DEMOVERSION VON „HOLLYWOOD PICTURES“ GRATIS FÜR ALLE NEUABONNENTEN!!!

Starbyte

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

UP

DOWN

Seht Euch die Charts diesmal besonders genau an, schließlich gibt es die nächsten Hitlisten erst in zwei Monaten – dafür sollte sich dann aber auch wieder besonders viel getan haben...

Und was machen wir inzwischen? Urlaub im Eiscafé? Botanische Studien im Biergarten? Nix da, vermutlich machen wir genau das, was wir auch in den letzten Wochen (und denen davor und denen davor und...) gemacht haben: Wir listen getreulich auf, was bei Euch daheim bzw. draußen in den Shops derzeit an Amiga-Games besonders angesagt ist!

Und das sind einmal wie gehabt Blue Bytes „Siedler“, so wie auch der „Bundi Hatrick“ von Software 2000 seinen Platz als Vizemeister der Top Twenty verteidigen konnte. Auf dem dritten Platz wartet dagegen eine kleine Überraschung: „Dune II“, Westwoods strategische Versoftung von Frank Herberts SF-Klassiker – dabei hat dieser Sandwurm doch schon über ein Jahr auf dem Buckel! Bei den 1200er-Charts konnte Bullfrogs „Theme Park“ den Spitzenplatz halten, dicht gefolgt von „Sim City 2000“, womit sich die Städteplaner bei Maxis den zweiten Rang in Eurer AGA-Gunst zurückeroberten. Auf der Silberliste ist dagegen Action groß in Mode, denn neben „Microcosm“ von Psygnosis (das Teil scheint sich förmlich an der Spitze festgekrallt zu haben!) braust hier nun der Sturm auf den Turm von Team 17. Wenig Neues also aus Euren Wohnzimmern, aber vielleicht zur nächsten Ausgabe?

Neu in dieser Ausgabe wäre noch vom kometenhaften Aufstieg des UFOs vom MicroProse-Planeten in den Top Sellern zu berichten, dazu kommen die neuesten Hits von Core Design und natürlich die Privatfavoriten unseres auch nicht mehr ganz neuen Layout-Profis Uli. Und jetzt kommt die Verlosung! Diesmal streuen wir nämlich folgende Software-Schmankerl unter das spielende bzw. schreibende Volk:

1 x Lollypop
1 x Universe
1 x Bubble and Squeak

Jau, mit solchen Titeln im Rechner können die nächsten beiden Sommermonate doch ruhig kommen – da hofft man fast schon auf Regen, was? Wer sich Hoffnungen auf einen Gewinn macht, muß allerdings erst mal seine aktuellen Lieblingsgames auf eine Postkarte notieren. Die Anzahl der Nennungen ist dabei egal, nur fein säuberlich nach Standard-, AGA- und CD-Versionen müßt Ihr den Stoff unbedingt trennen. Dann trennt Ihr Euch noch von einer Briefmarke aus Eurer Sammlung, es muß ja nicht gleich die blaue Mauritius sein. Weiterhin solltet Ihr trotz allen Datenschutzes auf dem Schriftstück Eure Adresse in leserlicher Schrift kundtun, andernfalls gewinnt Ihr womöglich und habt nichts davon. Als Gegenleistung erlauben wir Euch, einen eventuellen Wunsch zu äußern, was den Preis angeht; außerdem erlauben wir Euch hiermit ganz offiziell, unsere ureigene Anschrift abzupausen. Und uns erlauben wir schließlich, aus allen Zuschriften die nächsten Charts zu stricken – falls uns der Boß mal wieder ein paar unbezahlte Überstunden erlaubt...

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (7) DUNE II
4. (-) ELITE II
5. (6) INDIANA JONES IV
6. (17) THEME PARK
7. (3) BESCHLAGNAHMT
8. (9) PIZZA CONNECTION
9. (4) INDIZIERT
10. (12) CANNONFODDER 2
11. (5) SYNDICATE
12. (8) ANSTOSS
13. (18) UFO - ENEMY UNKNOWN
14. (13) DEATH OR GLORY
15. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
16. (-) CIVILIZATION
17. (14) HISTORYLINE
18. (-) TOWER ASSAULT
19. (19) WING COMMANDER
20. (20) BLING!

TOP TEN A1200

1. (1) THEME PARK

2. (3) SIM CITY 2000
3. (5) UFO - ENEMY UNKNOWN
4. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
5. (4) BANSHEE
6. (6) STAR TREK
7. (10) CIVILIZATION
8. (-) SIMON THE SORCERER
9. (9) PINBALL ILLUSIONS
10. (-) BLING!



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM



2. (4) TOWER ASSAULT
3. (2) BANSHEE
4. (3) PIRATES! GOLD
5. (5) UFO - ENEMY UNKNOWN
6. (6) INDIZIERT
7. (9) RISE OF THE ROBOTS
8. (-) ROADKILL
9. (10) SUBWAR 2050
10. (-) SIMON THE SORCERER

TOP SELLER

1. (2) FIFA INT. SOCCER



2. (-) UFO - ENEMY UNKNOWN
3. (1) BIING!
4. (5) THEME PARK
5. (3) BUNDESL. MAN. SUPPORTER
6. (7) DIE SIEDLER
7. (6) OLDTIMER
8. (8) PINBALL ILLUSIONS
9. (4) BUNDESL. MAN. HATTRICK
10. (-) ALL TERRAIN RACING

PERSONAL FAVORITES



1. OLDTIMER
2. THEME PARK
3. FIFA INT. SOCCER
4. UNIVERSE
5. GUNSHIP 2000



TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (3) RÜSSELSHEIM
3. (2) FUSSBALL TOTAL
4. (-) BESCHLAGNAHMT
5. (4) THEME PARK
6. (9) DER TRAINER
7. (5) DIE SIEDLER
8. (6) FIFA INT. SOCCER
9. (8) HANSE - DIE EXPEDITION
10. (-) CRYSTAL DRAGON

AKTUELLE TOP-GAMES VON CORE DESIGN

1. BANSHEE (CD³²) 83%



2. BANSHEE (A1200) 83%
3. UNIVERSE (CD³²) 80%
4. DARKMERE 80%
5. UNIVERSE 80%
6. SKELETON KREW (CD³²) 77%
7. HEIMDALL 2 (CD³²) 75%
8. SKELTON KREW (A1200) 75%
9. HEIMDALL 2 75%
10. DRAGONSTONE (CD³²) 59%

DIE HOLLYWOOD-COMPETITION

Der Wettbewerb für Kinogänger

Für Cineasten hat Starbyte mit „Hollywood Pictures“ die richtige Wirtschaftssimulation – und wir haben das richtige Preisausschreiben: Es gibt ein Jahr lang wöchentlich zwei Tickets für ein Filmtheater Eurer Wahl zu gewinnen!

Wer seine eigenen Streifen produzieren will, braucht ja nun nicht mehr unbedingt Bernd Eichinger zu heißen – ein Amiga und Starbytes geniale Wirtschaftssimulation „Hollywood Pictures“ genügen vollauf. Aber das könnt Ihr schließlich alles im großen Test dieser Ausgabe nachlesen, und wer nur seinen eigenen Augen traut, braucht sie bloß mal auf die Abo-Seite zu richten. Wir richten den Blick statt dessen wie gewohnt in die Zukunft, dort warten nämlich die tollsten Preise auf Gewinner!

1. PREIS

EIN JAHR LANG JEDE WOCHE ZU ZWEIT
UMSONST INS KINO GEHEN – IN
WELCHES, LIEGT GANZ BEI EUCH!

2. PREIS

SECHS GRATIS-TICKETS FÜR ZWEI – FIL-
ME UND KINO DÜRFT IHR EUCH SELBST
AUSSUCHEN!

3. – 5. PREIS

JE EINMAL „HOLLYWOOD PICTURES“ FÜR
EUREN AMIGA!

Wenn man bedenkt, daß so ein Jahr rund 52 Wochen hat, dann macht das nach Adam, dem Riesen, satte 104 Gratistickets als Hauptgewinn – Wahnsinn! Und das Beste: Ihr müßt nicht einmal eine wahnsinnig schwere Aufgabe lösen, um bei der Verlosung dabei zu sein; es genügt vollkommen, wenn Ihr sie wißt, die Antwort auf folgende

PREISFRAGE

WELCHER FILM HAT BEI DER DIESJÄHRIGEN VERLEIHUNG DIE
MEISTEN OSCARS ABGESTAUBT?

Wer es nicht weiß, der ist wirklich ein Depp – huch, das war ja schon ein Lösungstip! Ebenfalls ein guter Tip ist es, den gesuchten Titel nebst einem lesbaren Absender auf eine Postkarte zu schreiben und diese bis zum 9. Juni 1995 (Einsendeschluß) an nachstehende Anschrift zu schicken. Die Verlosung findet wie immer unter Ausschluß des Rechtswegs sowie der Mitarbeiter von Starbyte und des Joker Verlags statt; die Gewinner erfahren dann persönlich, wie ihre kostenlosen Kinobesuche abgewickelt werden. Tja, denn mal Hals- und Filmriß!

JOKER VERLAG
„HOLLYWOOD-COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

HOLLYWOOD Pictures

HOLLYWOOD
PICTURES



HOLLYWOOD
PICTURES





KORONA-SOFT Postfach 3115
Carl-Bertelsmann-Str. 53
33261 Gütersloh

Bestellen Sie **telefonisch** unter
05241 / 1828 oder per **FAX**
unter **05241 / 13043** Wir
akzeptieren Ihre Kreditkarte.
Geben Sie bitte die Nummer
und Gültigkeitsdauer an.



Dieser
Analog-
Joystick-
Adapter
liegt Ihrem
Approach
Trainer bei!

NUR BEI UNS!

ApproachTrainer inklusive
Analog-Joystick-Adapter
Best.-Nr. Amiga 703000
DM 69,90

DER FLUGPROFI FÜR DEN AMIGA!

Die bekannte Flugsimulation des Airbus
A320 mit neuen Features:

- Beginn des Flights im Anflug
auf einen beliebigen Flugplatz.
- Demo-Modus
- Trainings-Modus
- Scoring-Modus
- Match-Modus für 2 Piloten

Dazu die Möglichkeiten der legendären
Flugsimulation:

- Flug von Flugplatz zu Flugplatz
- Alle wichtigen Funkfeuer und
Flugplätze in Europa
- Steuerung mit der Maus, der
Tastatur, einem digitalen oder
einem analogen Joystick!
- Sie finden bei Ihrem Approach Trainer
Original High-Altitude-Charts
von Jeppesen
- Original Approach-Charts von
Jeppesen
- Einen Adapter zum Anschluß
PC-kompatibler Analog-
Joysticks

(für Amiga ab A500, 512K, Kickstart V1.2)



Professionelles Equipment für das richtige Fluggefühl:
Mit Analog-Flightsticks haben Sie optimale Kontrolle!



Gravis Analog Pro
Best.-Nr. P82341 DM 79,95



Flightstick
Best.-Nr. 900220 DM 99,-



Virtual Pilot
Best.-Nr. 900332 DM 179,-

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 FAX -1294
hotline news -8405

All Terrain Racers	DA	49,90
Alone	DV	57,90
Alien Breed: Tower Assault	DA	42,90
Benefactor	DA	49,90
Blind	DV	71,90
Bundesliga Manager Hatrick	DV	69,90
- Supporter	DV	49,90
Cannon Fodder 2	DA	69,90
Classic Collection Dolphins	DA	59,90
Combat Classic 3	DV	49,90
Cross Check	DV	65,90
• Dawn Patrol	DV	49,90
Der Patrizer	DV	78,90
Der Revisor	DV	59,90
Die Siedler	DV	59,90
Doppelgänger (Anstalt + World C. Ed.)	DV	71,90
Dragon Stone	DA	86,90
Drum Web	DA	64,90
FIFA Soccer (ab Kickstart 2.0)	DV	49,90
Flamingo Tours	DV	61,90
Football Total	DA	62,90
Jungle Strike	DA	49,90
Kick off 3 - Europa	DA	49,90
Kingspin	DA	29,90
Kings Quest 6	DV	69,90
• Labyrinth	DV	69,90
Lords of the Realm	DV	89,90
Leihar M. Super Soccer	DV	49,90
Oliver	DV	74,90
Pizza Connection	DV	72,90
• Ran Trainer	DA	69,90
Reunion	DA	69,90
Buff'n Tumble	DA	61,90
Sensible W.o. Soccer	DV	69,90
Sim Classics	DV	69,90
Simon the Sorcerer	DV	69,90
• Super Skidmarks	DA	69,90
Thermapark	DV	59,90
• UFO	DV	69,90

Lösungshilfe ab 9.90!!

für Amiga CD32:

All Terrain Racers	DA	49,90
Bump'n Burn	DV	59,90
Fields of Glory	DV	59,90
• Kingspin	DA	39,90
• Pinball Illusion	DA	59,90
Pinball	DA	64,90
• Shadow Fighter	DA	69,90
Subwar 2050	DV	69,90
• Thunder	DV	79,90
UFO	DV	69,90

Amiga 1200:

• Alien Breed 3D	DV	69,90
Blind	DV	71,90
Disneys Aladdin	DA	69,90
• Erben der Erde	DV	69,90
Fields of Glory	DV	59,90
König der Löwen	DV	69,90
Lord of the Realm	DV	89,90
PGA Euro Tour	DA	74,90
Pinball Illusion	DA	59,90
• Shadow Fighter	DA	69,90
Shao Fu	DA	59,90
Sim City 2000	DV	69,90
Skeleton Krew	DV	69,90
Star Trek 25th. Ann.	DV	74,90
Subwar 2050	DV	69,90

Erweiterungen (verbunden) Erweiterungen (verbunden) sind gesondert erhältlich.
Alle Rückstellungen können nicht angenommen werden.
Samstag und Sonntag: 24-48 Std. Versand
München: 24-48 Std. Versand
Aachen: 24-48 Std. Versand

Golden Rainbow

Bahnhofstr. 11, 01809 Heidenau
Tel./ Fax 035 29/51 05 94

Speicher-Modul PS/2 4 MB	277,-
Speicher-Modul PS/2 8 MB	577,-
Festplatte 540 MB (3,5" AT)	319,-
Festplatte 730 MB (3,5" AT)	399,-
Festplatteneinheit zum Einbau einer 3,5"-HD in A500/1200	49,-
Mouse-Pad	3,-

Amiga-Games:

Aladdin AGA	69,-
Bling / Bing AGA	ab 79,-
Cannon Fodder 2	59,-
Crystal Dragon	39,-
Death Mask	59,-
Embryo	29,-
Kingspin	29,-
Pinball Illusions AGA	65,-
Sensible World of Soccer	39,-
Shadow Fighter	59,-
Überwachungs-Game	1,-

Anwendersoftware:

AMOS Creator	49,-
CD Boot L.O.	59,-
Desk Expander	49,-
Disk Salv. III	69,-
PC Task 3.1	179,-
Personal Paint 6.1	72,-
Personal Write	49,-

CD³²-Games:

A.T.R. - All Terrain Racing	49,-
Archie Pool	35,-
Dark Seed	57,-
Death Mask	59,-
Kingspin	29,-
Little Diva	59,-
Roadkill	55,-
Super Stardust	59,-
U.F.O. - Enemy Unknown	59,-

CD³² Mega-Bundle:

inkl. Alfred Chicken, Lamborghini, Our
to Lunch, Overkill / Lunar C. Chaos
Engine, Sleep Walker, Pinball Fantasies 99,-

CD-ROM:

Amiga Plus CD Vol. 1	19,-
Amnet 4/5	je 19,-
Demonmania	29,-
Deutsche Edition 2	39,-
Fresh Fish 8	47,-
Meeting Pearls	10,-
Megamix 1/2/3/4/5	ab 19,-

Für den Sie noch heute unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an!

PD-Service ab 1,30 DM

An- & Verkauf gebrauchter Hard- und Software
- Kein Ladenverkauf -
Vorkasse 5,- DM / Nachnahme 9,- DM

3x
Vollpreis-Spaß
für nur **19,90**
DM pro Spiel

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme
oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw.
10,- DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

GAMES

und Zubehör für:
- AMIGA -

Spiele:	
Bling! A500 oder A1200	79,-
Bundesliga Man. Hatrick	79,-
Sensible World of Soccer	59,-
Anwender-Software:	
Siegfried Copy	59,-
Siegfried Antivirus Prof.	59,-
Turboprint Prof. 3.0	119,-
Final Copy 2 Textverarb.	149,-
Speichererweiterungen:	
A500 512 KB mit Uhr	49,-
A500 1,6 MB mit Uhr	175,-
außerdem:	
KickUmPlat. A500, 2-fach	25,-
Laufwerk 3,5", extern	99,-
CD's, CD32, PD, Festplatten, ...	
Versandkosten (Inland):	
Vorkasse 5,- / Nachnahme 10,-	

Fordern Sie kostenlos
und unverbindlich unsere
AMIGA-INFOS an.

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittich
Harleshäuser Straße 67
34130 Kassel

Versand + Laden
Telefon: 0561 - 68012
Telefax: 0561 - 68405

Die Doppelausgabe ist da, der Urlaub ruft! Falls auch Euch der Ruf nur aus Balkonen erreicht, haben wir ebenso preiswerte wie spielbare PD-Urlaubslektüre aus der Nordlicht-Serie zusammengetragen.

Schachspieler werden auf der Scheibe namens **Nordlicht 40/7** mit einem wahrhaft königlichen Digi-Brett bedacht: Bei den Optionen läßt **VChess** manch kommerzielle Konkurrenz hinter sich, denn eine erweiterbare Eröffnungsbibliothek ist enthalten, das Programm tut seine Einschätzung des Partieverlaufs kund, spielt gegen sich selbst, speichert Partien jederzeit ab, gewährt Einblick in seine Überlegungen und

ermöglicht ein stufenloses Einstellen der Computer-Spielstärke – bei Bedarf kommen hier auch Könner ins Schwitzen! Da nimmt man die etwas unterkühlte Präsentation gerne in Kauf.

Grübeln de Luxe ist auch auf der **Nordlicht 42/2** angesagt, wo das **Strategical Conquest & Dominion** den Feldherrn vor die Aufgabe stellt, die gesamte Erde mit militärischen Mitteln zu erobern und mit zivilen Mitteln zu regieren. Dazu wird auf der zoom- und scrollbaren Landkarte erst mal ein Hauptquartier errichtet, dann sind Panzer zu stationieren, Flieger zu beordern und Flächen landwirtschaftlich zu nutzen. Das spielt sich zwar nicht ganz so komplex, wie es sich hier liest, macht aber schon wegen der feinen Maus-Icon-Steuerung durchaus Laune. Und eine äußerst umfangreiche (allerdings englischspra-

chige) Disk-Dokumentation gibt's obendrein.

Jetzt wollen wir mal eine Runde ballern, und zwar mit **The Aliens are coming** im nostalgischen Stil von „Space Invaders“. Trotzdem wartet auf der **Nordlicht 42/5** kein abgehalfterter Klon des Arcade-Oldies, sondern spielbare und technisch ordentlich umgesetzte Laser-Action: Wie gehabt, lenkt man einen Raumer am unteren Bildrand entlang und feuert auf Feind-Sprites, deren kreuz und quer verlaufende Angriffsformationen sich mit jedem Level ändern. Auch die Deckungen und das gelegentlich vorbeischwebende Mutterschiff mit den Sammelextras an Bord sind nicht eben neu, bringen aber in dieser Version erneut Spaß auf den Screen.

Kommen wir nun zum hervorragenden „Arkanoid“-Ab-

leger auf der **Nordlicht 43/10**, der so ziemlich jeden Konkurrenten wortwörtlich an die Wand spielt. Aufgabe bei **Ultra Ball** ist es somit, einen Schläger am unteren Bildrand entlang zu bewegen und damit einen Ball gegen oben befindliche Block-Formationen zu katalapultieren. Diese lösen sich bei Kontakt Stein für Stein auf, und sobald der Screen geleert ist, winkt ein neuer Level mit komplett neuem Aufbau. Wie es sich gehört, hinterläßt so mancher Block nach einem Treffer auch Sammel-Icons für Laserkanonen, Multibälle etc. Bemerkenswert sind hier die prächtige Maussteuerung für ein gezieltes Umlenken des Balls und die gelungene Optik mit ihrem hübschen 3D-Effekt – warum also nicht mal den Schläger schwingen?

Quasi eine Einstiegshilfe in den Job eines Redakteurs bie-



Ein wahrhaft königliches Spiel: VChess



Herrschen und teilen mit Conquest & Dominion

Hier kommt das Kanonenfutter: **The Aliens are coming**



Mit dem Kopf, äh, Ball durch die Wand: Ultra Ball



tet **Der rasende Reporter**, zu finden auf der **Nordlicht 44/1**. Mit gerade mal einigen Anhaltspunkten ausgestattet, gilt es hier, per Mausklick verschiedene Orte anzusteuern. Zeugen zu bestimmten Ereignissen zu befragen, Schauplätze zu untersuchen und letztlich eine interessante Story zu recherchieren. Optik, Sound und Maus-Icon-Steuerung überzeugen vollauf, nur der Motivation geht auf Dauer die Puste aus. Aber wenn's nicht für die Ewigkeit sein soll, rast der Reporter tatsächlich allen ähnlichen PD-Abenteuern locker davon!

Ace – The Space-Case nennt sich treffenderweise das Plattform-Adventure, welches sich auf der **Nordlicht 44/2** tummelt. Held Ace soll dabei von oben nach unten scrollende Leitern und Plattformen erklimmen und in Mülltonnen versteckte Bö-

sewichter ausbomben, indem er ihnen einen Sprengsatz direkt vor die Nase rollt. Erschwert wird die Aufgabe durch Widrigkeiten wie z.B. streunende Obdachlose oder Säuretropfen, erleichtert durch ein saftiges Energiepolster und Sammel-Extras für Schutzschild-Power oder Levelbeams. Optisch und akustisch wird Durchschnittskost geboten, doch das Gameplay vermag dank feiner Technik inklusive perfektem Soft-Scrolling, fairen Angreifern und einem motivierenden Levelaufbau voll zu überzeugen.

Ein alter Bekannter lauert auf der **Nordlicht 44/5**, denn hier wartet das Wiedersehen mit „PacMan“. Und auch wenn der gelbe Pillendreher nun unter dem Pseudonym **Pucman** antritt, so geht er doch immer noch seinem typischen Hobby nach: Der Digi-Smileys durchstreift Laby-

rinthe, sammelt herumliegende Tabletten auf, weicht Geistern aus und greift sich gelegentlich Sammelextras; etwa für Zusatzleben. Neu sind die überdimensionalen und in alle Richtungen scrollenden Spielfelder, deren optische Aufmachung (Dinopark, Futuro-Garten etc.) laufend wechselt. Zudem können via **Leveleditor** beliebig viele Spielareale selbst erstellt und dann über **Levelcodes** komfortabel und direkt angewählt werden.

Defektris wiederum ist grundsätzlich eine Enhanced-Edition des Puzzleknüllers „Tetris“ und bietet für sein simples, aber fesselndes Gameplay ebenfalls einen **Leveleditor** an. Der Grund dafür: Zwar gilt es nach wie vor, in einen Becher fallende Formen durch Rotation so am Boden anzuordnen, daß sie dort durchgängige Linien bilden, sich verdünnisieren und

damit Platz für weitere Stapeleien schaffen, doch können vor Spielbeginn fixfertige Formationen in den Weg gelegt werden, man darf Extras wie z.B. Smartbombs im Knobelbecher verstecken und bei bestimmten Block-Kombinationen Zusatzpunkte verteilen bzw. ergattern. Kurzum, es wartet das bislang beste „Tetris“ am Amiga!

All unsere Urlaubsverschönerer verrichten den Dienst auf Rechnern ab 1 MB RAM und können unter folgender Anschrift bestellt werden:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Pro Disk sind drei Märker zu veranschlagen, dazu kommen Portokosten je nach Bestellmenge. So, damit wünschen wir schöne Tage auf dem Balkon, hoffentlich regnet es nicht in Euren Amiga! (rl)

Ein Redakteur
hat's schwor:
Der rasende
Reporter



Das Hüpf-As: Ace – The Space-Case



Immer, wenn er Pillen nahm: Pucman



Feine Steine:
Defektris

CRACK

Im letzten Heft hatte unser Szene-Kenner Dr. Freak ja Sendepause, jetzt meldet er sich zurück – mit heißen Insider-News rund um den Amiga, darunter folgende Nachricht: Der Kopierschutz auf CD ist näher, als man denkt!

Da sich auch das Interesse der Raubkopierer zunehmend weg von der Disk (wo der Kopierschutz ja bereits ziemlich aus der Mode gekommen ist) hin zur Schillerscheibe verlegt hat, wird bereits an den ersten CD-Schutzmechanismen für den Amiga gearbeitet. Der beste Schutz ist da allerdings nach wie vor die schiere Datenmasse: Spiele, welche die Speicherkapazität des Mediums nützen, sind nämlich nicht nur besonders beliebt, sondern auch besonders sicher – Raubkopien der Megaseller „Microcosm“ und „Pirates! Gold“ gibt es nicht umsonst so gut wie keine...

Anders sieht es dagegen aus, wenn der Inhalt eines Silberlings auf eine handelsübliche Festplatte mit 80 bis 100 MB paßt, daher machen illegale Versionen von „Rise of the Robots“ (15 MB) und „Dark Seed“ (17 MB) die Runde, auch „Theme Park“ und „Death Mask“ blieben von den Schiller-Piraten nicht verschont. Allerdings handelt es sich bei diesen HD-Versionen zumeist um sogenannte „Rips“, also „zerrissene“ Teilausführungen: Mal fehlt das Intro, dann wieder die Musik oder die Zwischensequenzen. Der Sinn des Ganzen bleibt somit im Dunkeln, schon weil häufig die Diskversionen mehr zu bieten haben!

Hinzu kommt, daß es diesen Rips vielfach an technischer Qualität mangelt. Falls sie überhaupt einwandfrei laufen sollen, darf sich der User zuvor mit greulichen Installationsroutinen abplagen oder die Daten per Hand bzw. mit einem ganz bestimmten Backup-Programm entpacken und in eine spielbare

Form bringen – geschieht ihm aber ganz recht, wäre er halt ehrlich geblieben. Wirklichen Nutzen haben hier nämlich nur die Modemkuriere, die den Stoff auf den Boards verbreiten, weil solche Uploads selbst bei guter Kompression satte Megabyte-Credits garantieren. Von Diskette werden dagegen heute selbst PD- und Shareware-Games kopiert, was früher ja umgehend zur Dauerverbanung aus einer BBS geführt hätte.

Da verwundert es auch nicht, wenn die Szene inzwischen selbst Raubkopien von Anwendungen als Ereignisse feiert. Wenig Grund zum Feiern hatte allerdings, wer sich „Deluxe Paint V“ aus finsternen Kanälen auf die Festplatte holte: Bei einer im Umlauf befindlichen Version des neuen EA-Malprogramms kann es passieren, daß bei der Installation die gesamte Harddisk neu formatiert wird! Ein Grund mehr, die Finger von Cracks zu lassen, selbst wenn hier HD-Installer zu „All Terrain Racing“ und „Skeleton Krew“ geliefert werden. Und die Zeiten, als Standard-Versionen von der Szene AGA-kompatibel oder Titel für das CD bootfähig gemacht wurden, sind auch längst vorbei.

Während die bösen Buben also früher noch die eine oder andere gute Tat vollbrachten (z.B. kam die erste festplatten-taugliche Fassung von „Pinball Fantasies“ ja aus der Szene), scheint das vorhandene Talent heutzutage meist vergeudet zu werden. Warum kommen aus der Raubi-Ecke beispielsweise keine CD-Patches, was ebenso nützlich wie legal wäre? Zumal immer mehr Hersteller wie etwa Team 17 oder ICE

die CD-Version zuerst veröffentlichen, vermutlich um einer vorzeitigen illegalen Massenverbreitung vorzubeugen. Denn der Endverbraucher von Raubkopien (meist liebevoll als „Lamer“ tituliert...) erhält ja in der Regel nur Diskettenversionen, weil Streamer-Bänder am Amiga nun mal nach wie vor unüblich sind. Und wie gesagt: Selbst für ein eher mageres CD-Spiel müßten da die Scheiben mit der Schubkarre heimgekart werden...

Das Hauptproblem der Spreader ist somit die Verteilung, zumal die gute alte Post wieder schwer in Mode ist, nachdem nicht nur die US-Telefongesellschaften auf „Phreaking“ reagierten, sondern inzwischen hierzulande auch die British Telecom: Deutsche Telefon-Hacker wurden von englischen Beamten verhört und werden nun wohl horrenden Rechnungen begleichen müssen! Es bleibt also bei der alten Weisheit, daß ein Spiel, das es wert ist, gespielt zu werden, auch wert ist, gekauft zu werden. Oder wollt Ihr etwa nicht, daß möglichst alle Hersteller wieder für den Amiga produzieren? Ich schon, weshalb meine nächste Seite sich mit der seit dem Commo-Verkauf neuen Situation aus Sicht der Szene bzw. der Companies beschäftigen wird!

Euer

DR. FREAK

Das Sammlerstück

**MIT EINGEBAUTER
WERTSTEIGERUNG!**

NEU



EXKLUSIV

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

**nur
29,- DM**

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

insider

DAS HANDLUNGSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO

**für nur
30,- DM**

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-,USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

DEMO Galerie

Doppelt so viele Top-Demos wie gewohnt können wir Euch leider auch in der Doppelausgabe nicht bieten – es warten aber immerhin fünf sommerlich heiße Digi-Shows anstatt der sonst üblichen vier...



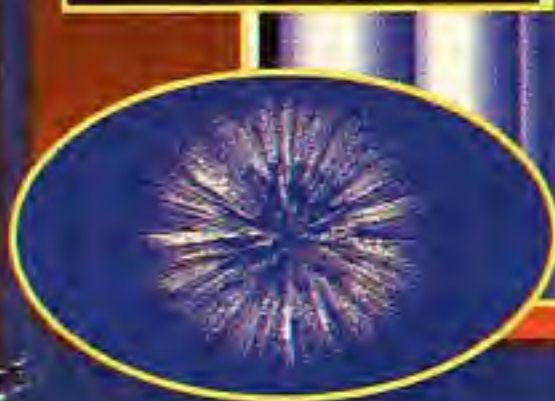
Der harte Tag von EMZ Design geht insbesondere in die Beine: Was die Jungs aus Finnland hier an knackig-funkigen Tekkno-beats, die sich nach und nach in jazzbetonte und ungemein rhythmische Groove-Sounds verwandeln, auf die Scheibe gepackt haben, dürfte kaum jemanden auf dem Stuhl halten! Aber auch die Augen kommen nicht zu kurz, denn die farbenprächtig vor sich hin morphenden AGA-Plasmen zu Beginn sind

bereits sehenswert. Es folgen phantasievoll pulsierende Farbspiele, die schließlich einem großen Finale weichen, wo sich ungezählte blaue Wassertropfen hüpfend über einen horizontal animierten Bleiblock hermachen. Ehrensache, daß die gesamte Vorstellung von sporadisch eingeblendeten Zwischenbildern aufgelockert wird, wobei wir den Fettwanst und den rad-fahrenden Roboter besonders lustig fanden.



Zum Verzweifeln ist dieses Demo der Insane-Truppe allenfalls wegen seiner Kürze – aber gerade darin liegt ja bekanntlich oft genug die Würze. Und so tauchen am Screen rotierende Würfel mit hübschen Frauenporträts auf, um unvermittelt wieder zu verschwinden, zerbrechliche Eiskristalle geben sich unter ekstatischen

Drehungen ein Stelldichein und werden schließlich von plastischen Vielecken in der Art eines Stahlgerüsts abgelöst. Begleitet wird diese abstrakte Aufführung der Amiga-Bühne von beinbarem Tekkno – und obwohl die Rhythmen nicht eben neu sind, vermögen sie doch jedermann die Ohren wegzublase!



GRAPHIST FOR SALE

Auch der verkäufliche Grafiker von Delight hätte ruhig etwas umfangreicher ausfallen dürfen, zumal man sich an der ungewöhnlichen Musikbegleitung kaum satt hören kann: satter Industrie-Rock, der fast an die Werke der Kultgruppe „The Residents“ heranreicht!

Optisch ist die Show vielleicht nicht ganz so gelungen, denn die tollen Drachenbilder aus dem Fantasy-Genre wollen irgendwie nicht ganz mit den pulsierenden Farbspielereien in sprudelndem Blau harmonisieren, welche sich am Ende über einen endlos langen englischen Text voller Danksagungen ergießen.



Mindflow

vor allem sehr flüssige Kamerafahrten durch himmlisch gezeichnete Bergketten, ehe zuletzt noch Wanderungen durch 3D-Kerker anstehen –

Den Demologen von Stellar haben es hier insbesondere die Würfel angetan: Unzählige Damenporträts wurden auf perspektivisch korrekt gezeichnete und tadellos animierte Quader geklebt, um sich dort orgastischen Zuckungen hinzugeben. In einem nahtlosen Übergang geht's sodann auf laaange und

„Duum“ läßt grüßen. Optisch bietet diese Scheibe somit wahrlich Hochgenuß, weshalb auch die etwas stereotypen Tekkno-Begleitklänge gerne in Kauf genommen werden. Schon weil sich in der prächtig animierten Bilderflut so manche attraktive Lady versteckt, um urplötzlich am Screen aufzutauchen...



CCCP



Juliet and Case entführen den Betrachter hier in das kommunistische Sowjetreich, das eingangs von einem nervös flackernden Bilderansturm mit Scherenschnitten von Lenin, Stalin, Hammer und Sichel repräsentiert wird, der über größtenteils rot eingefärbte pulsierende Hintergründe heraufzieht. Dieses Inferno ist mit kurz aufleuchtenden antikommunistischen Parolen, strahlend roten Gebirgsketten, Stahlgittergesichtern, die sich aus dem Bild

winden, und einem flügelschlagenden schwarzen Raben garniert – nein, so was sieht man nun wirklich nicht alle Tage! Das Ende kommt dann aber auch ziemlich abrupt in Form von rotierenden Flaschen unbekannter Inhalts; wir tippen mal auf Wodka. Die akustische Begleitung beginnt jedenfalls mit der sowjetischen Nationalhymne und verwandelt sich im Lauf der temporeichen Politshow zu (wie könnte es anders sein?) knallhartem Tekknobeat.

ZEIG'S MIR!

Klare Sache, wer sich die vorgestellten Demos entgehen läßt, der hat nicht alle am Zeiger! Zumal in unserer Infobox nachzulesen ist, daß die Shows kaum etwas kosten, wo sie laufen und wer sie Euch schickt. Na denn, bis demnächst in diesem Theater... (md)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
HARD DAY	nur auf A1200 + A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga-PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.+Fax: 04931/16 72 22
DESPAIR	allen Amigas mit 1 MB RAM	2,- DM + Porto 1 Disk	
GRAPHIST FOR SALE	nur auf A1200 + A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	
MINDFLOW	nur auf A1200 + A4000 mit mind. 2 MB Fast-RAM	2,- DM + Porto 1 Disk	
CCCP	nur auf A1200 + A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	



Ruhmeshalle

Up & Down

Daß Ihr zwischen den Biergartenbesuchen doch noch genügend Zeit gefunden habt, uns Eure aktuellen Charts zukommen zu lassen, wissen wir natürlich gebührend zu würdigen. Voilà, hier sind die versprochenen Gratis-Highlights: Mit Kid Chaos jumpst über die Plattformen

Gerald Lahmer, Gelsenkirchen
Mit Kingpin macht die Digi-Bowlingbahn unsicher

Carl Christian Osterhorn, Bremen
Deftige Keilereien im Plattform-Wunderland erwarten bei Ruff'n'Tumble

Ecevit Cakmak, Bergisch Gladbach

Stromausfall

So, zwei von Euch können jetzt mal dem Compi etwas Urlaub gönnen, wir hätten da nämlich unsere beiden Rezensionsexemplare zu vergeben! Mit Karma tollenspielt sich durch eine magische Fantasywelt

Norbert Sadowski, Schönenberg
Und mit Neues Land erobert neue Kontinente

Christian Dürner, Geislingen

Kicker Cup

Ob uns Eure guten Ratschläge zum Sieg verholfen haben, dürft Ihr weiter hinten nachlesen, hier erfahrt Ihr, wer in den Genuß der Dankesgaben kommt: Bei Ruff'n'Tumble hüpfst und ballert über die Plattformen

Christian Reußwig, Frankenthal
Umhüllt vom Joker-Jogger, traben in den Biergärten

Andreas Eckert, Niederstotzingen
Markus Striehl, Altrip

Michael Wendt, Ahlen-Vorhelm
Mit dem Joker-Shirt sind ebenfalls zünftig gewandelt

Christian Grummel, Wiesbaden
Daniel Harms, Gifhorn

Sebastian Czarniecki, Marl

Street Fighter Wettbewerb

Die gesuchten Leinwandstars waren natürlich Jean-Claude

van Damme und Kylie Minogue, und ebenso natürlich schreiten wir zur Gewinnausschüttung. Das Sieger-Paket, prall gefüllt mit T-Shirt, Baseballmütze, Comic, CDs und und und bekommt

Kamil Brenda, Essen

Auf dem 2. bis 5. Platz sind gelandet

Monika Hullerum, Bottrop

Christian Hübner, Lahr

Uwe Steiger, Höchst

Michael Brulms, Bremen

Die Preise 6 bis 10 bekommen

Andreas Kühn, Föritz

Markus Theisen, Neuwied

Chr. Heid, Seehelm

Daniel Schöffner, Ludwigsburg

Jan Gehrke, Wolfsburg

Den 11. bis 20. Rang hat Fortuna zugesprochen

Ivan Remmel, Frankfurt

Frank Elsig, Köln

Andrei Teusianu, Collenberg

Michael Jorssen, Töging

Thomas Hackenberg, Vellmar

Hans Daub, St. Ingbert

Eric Niggemeyer, Bochum

Maria Schneider, Falkenberg

Kai-Uwe Obel, Dachsenhausen

Lutz Westermann, Bienenbüttel

Last but not least tummeln sich auf den Plätzen 21 bis 50

Monika Haupt, Erfurt

Michael Meissner, Stuttgart

Martin Müller, A-St. André

Thomas Hölscher, Bad Iburg

Peter Sentek, Zwickau

Michael Lübke, Langen

Stefan Mandry, Bremen

Markus Gruner, Halle

Hartmut Karisch, Köthen

Jan Grage, Eutin

Jan Schuster, Wismar

Martin Zubelein, Fürth

Oliver Nickel, Konstanz

Helge Tennstädt, Pulheim

Stefan Hoffmann, Rosendahl

André Oehme, Wiedenbach

Gunnar Gerlach, Berlin

Patrick Piontek, Gelsenkirchen

Karsten Engelke, Hamburg

Gerd Broszetz, Oldenburg

René Bogdan, Berlin

Percy Piattich, Bremen

Peter Leister, Heusenstamm

Delf Schneider, Meinerzhagen

Sven Köhn, Rotenburg

Thomas Rühsele, Kluse

Alexander Kircheis, Berlin

Benjamin Herzog, Oelisdorf

Metz Kreibich, Rheinbach

Alexander Schürich, München

So, jetzt freut Euch nun schön über Eure Preise, in zwei Monaten hören wir wieder voneinander!



ES FOLGEN
30 SEKUNDEN
AUS DEM
LEBEN EINES
REDAKTIONS-
BOTEN:

50





Wem nach den ersten heißen Tagen dieses Jahres der Sinn nach etwas Abkühlung steht, den muß ich leider enttäuschen, denn auf den folgenden Seiten tummeln sich ausschließlich absolut heiße Tips, Tricks und Cheats zu brandaktueller Computersoft! Aber keine Sorge, Ihr wißt ja: Is cool, Man!

HILFE!! FRAGEN?!

Rollstuhlfahrer haben es im Leben sicherlich nicht einfach – heißen sie jedoch zudem noch **Jonathan**, sind Schwierigkeiten anscheinend im wahrsten Sinne des Wortes „vorprogrammiert“. Denn sobald Sven Stelters AOK-Chopperpilot den Brieföffner in der Tasche hat und neuen Abenteuern entgegenrollen will, erscheint das Konterfei einer dümmlich dreinschauenden Tussi auf dem Screen, und der Amiga springt zurück zur Workbench! Meuterei? Befehlsverweigerung? Oder schlichtweg ein Programmierfehler? Wer weiß...

In **B.A.T. II** erhielt Marcel Schimanski den Auftrag, sich nach Bedhin 6 zu begeben. Also sprach er mit sämtlichen Leuten, die er so traf, raubte eine wunderschöne Bank aus, beschaffte sich einen falschen Ausweis, die Ausweise der vier Richter, eine Richterrobe, alle drei Dokumente im Wert von 205.000 Denarius sowie jede Menge Kohle und stapfte siegesicher zum Kontrolleingang von Bedhin 6. Doch allen im Inventar enthaltenen „Argumenten“ zum Trotz ließ ihn die Wache bislang nicht passieren, sondern steckte ihn wegen falscher Identität in den Knast! Dort, im stickigen Dunkel seiner ausbruchssicheren Zelle, grübelt er seither über folgende Dinge nach:

Wie läßt sich der Wächter von der Echtheit unserer Identität überzeugen?
Wie oder wo geht's ins Gerichtsgebäude?
Wie verschafft man sich Zutritt zum Koshanturm?

Marcus Jungmann hat sich zwar über die Beantwortung seiner Frage zu **Der Clou!** diebisch gefreut, mußte jedoch recht schnell feststellen, daß die vermeintliche Lösung mit seinem eigentlichen Problem leider recht wenig zu tun hatte! Deswegen hier noch einmal der **genaue** Sachverhalt: Nachdem die Szene stattfand, die Lars als Antwort schilderte, also bereits *nach* erfolgreichem Tower-Raub, wartet vor dem Tower die Mafia, und der alte „Freund“ Mr. Briggs entpuppt sich als Verräter. Nachdem wir wieder aus der Vollnarkose erwacht sind, steht uns der Pate gegenüber und macht uns unmißverständlich klar, daß wir den Raub des Drogenkoffers nur wieder gutmachen könnten, indem wir einen von ihm festgelegten Plan befolgen, der den Raub wichtiger Dokumente aus der Stanford-Kaserne zum Inhalt hat. Die Frage ist nun, wie dieser Fischzug glatt über die Bühne gebracht werden kann!

Guido Schmitt brachte die Lösungshilfe zu **Abandoned Places 2** aus AJ 1/95 keinen Deut

weiter, da nach Betätigen des Schalters zwar ein Teil der Wand verschwand, jedoch dahinter ebenfalls kein Weiterkommen möglich war. Wie geht's nun tatsächlich raus aus dem Level 9 des Magierturms?

Das war dieses, jetzt kommt jenes: Helft, Ihr Weisen aus dem Zockerlande, damit diese armen verwirrten Kreaturen wieder richtig schlafen können! Legt, so Ihr eine passende Antwort auf obige Fragen wißt, diese schriftlich nieder, steckt sie in einen Umschlag, kritzelt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** drauf und ab in den Briefkasten damit! Neben Lobpreisungen Tausender von ihren Qualen erlöster Zocker erwartet Euch (selbstverfreilich nur bei Veröffentlichung) überdies etwas Bares aus Michaels Geldspeicher!

Allen Hilfesuchenden sei versichert, daß wir auch fürderhin einen offenen Briefkasten haben und Euch sogar einmal pro Woche unser Ohr leihen, wenn es heißt

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Crystal Dragon (Level 8 bis 14)

Karten zu:

The Misadventures of Flink

Tips und Cheats zu:

Action Cat
Budokan
Fate – Gates of Dawn
Flamingo Tours
Lords of the Realm
Project-X
Shadow Fighter
The Misadventures of Flink

Freezer-Adressen zu:

All Terrain Racing
Death Mask
Skidmarks 2

Wissen ist Macht!

Wir wissen nix – macht auch nix, aber wir haben ja zum Glück Euch! Also laßt uns nicht hängen, und teilt uns Euer topaktuelles Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen und Karten mit, indem Ihr Euer Know How in Wort und Bild faßt, zusätzlich, so es Euch möglich ist, längere Texte im ASCII-Format, Karten in irgendeinem gängigen Grafik-Format auf Diskette bannt, den ganzen Kram in einen Briefumschlag steckt und ihn an untenstehende Adresse schickt. So Euer Machwerk dem auf Funktionstüchtigkeit, Aktualität und Originalität prüfenden Blick unserer sachkundigen Spezialisten standhalten konnte und wir es für würdig befunden haben, diese kostbaren Seiten zu zieren, könnt Ihr schon mal alle Türen und Fenster öffnen, denn ein paar Wochen später werden Euch bis zu 300 Deutschmärker in die gute Stube flattern! Also, worauf wartet Ihr noch?

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

CRYSTAL DRAGON

Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, weiht Euch Jens Bischof diesmal in die dunklen Geheimnisse der Levels 8 bis 14 ein...

Stufe 8: Nachdem das Empfangskomitee niedergeschmettert wurde, gilt es, gleich neben der Treppe einen Knopf zu drücken – sich in die Grube abzuseilen lohnt nicht, außer Ihr haltet eine tote Ratte für den Fund des Jahrhunderts... Selbiges gilt auch für die zweite Grube in dieser Ebene. Hat man, wie auf den Pergamentrollen gefordert, Edriks Bewaffnung in die entsprechenden Nischen platziert, öffnet sich die nördliche Tür – die Waffen kann und sollte man sodann wieder an sich nehmen. Bevor Ihr jedoch die Tragetasche entwendet, solltet Ihr Euch durch Betreten der südlichen Druckplatte und anschließenden Knopfdruck eine Rückzugsmöglichkeit einräumen und kühn den anstürmenden Skelettwachen Paroli bieten. Für den Notfall gibt's im Norden übrigens einen Ruheraum oder gar die rettende Treppe. Als Belohnung winkt, nach erfolgreichem Schlachtfest, ein Stahlschlüssel. Mit diesem dürft Ihr Euch jetzt getrost die Tragetasche schnappen. Dann knöpft man sich die Wachstube vor, in der zwar lediglich eine Wache patrouilliert, die dafür um so zäher ist. Für Eure Mühe werdet Ihr mit einem Elfenbeinschlüssel entschädigt. Den Knopf hier könnt Ihr vernachlässigen, da er nur eine Grube geschlossen hätte, die Ihr jedoch ohnehin schon durch Betreten der Druckplatte verschwinden habt lassen. Weitere Erfahrungsspenden finden sich im Südosten, nach dem Zertrümmern einer Tür (verschwenderische Naturen können auch den Stahlschlüssel opfern). Die angrenzenden, ebenfalls aufzuschlagenden Vorratskammern bergen nicht nur ein längeres Seil,

sondern offenbaren auf Knopfdruck auch noch andere nützliche Dinge. Zurück im Drehfelderraum, ermöglicht ein Knopf im Norden das Weiterkommen. Betätigt man anschließend zuerst den östlichen, dann den südlichen und zuletzt den westlichen Knopf, so verschwindet eine Säule, die Zugang zu einem Quarzschlüssel und einem weiteren Knopf gewährt. Der Schalter löst eine Wand auf, während der Schlüssel erst weiter zurück im Südwesten zur Anwendung kommt und uns dort auch gleich wieder mit einigen Wachen konfrontiert. Das Betreten der Druckplatte löst eine Wasserballschleuder aus (ist leider nicht das, was man sich für gewöhnlich darunter vorstellen mag); also nach dem Eintreten schnell zur Seite gehuscht. Von den südlichen Türen sollte nur die östlichere eingeschlagen werden (wer meint, genügend Treffpunkte und Übersicht zu besitzen, kann sich jedoch auch an beiden Erfahrung holen). Das Betreten der Druckplatte schaltet sodann rechts und links von Euch zwei Drehfelder an, was Euch eigentlich schon stützig machen sollte. Greift Ihr Euch dann auch noch den Blutsteinschlüssel, entstehen zwei weitere Drehfelder, und die Löcher auf dem Gang beginnen Feuerbälle zu speien, wobei die Fluchtroute durch die bereits zerschlagene Tür, den kleineren Feuerbällen entgegen, gewählt werden sollte, während Euch die andere Tür durch Abfangen der ersten, stärkeren Feuerbälle den Rücken freihält. Wurden beide Türen gewaltsam geöffnet, sollte man schleunigst auf obigem Weg verschwinden und sich von den Drehfeldern nicht verwirren lassen, denn ein falscher Schritt könnte hier sofort den Tod bedeuten! Mit dem neuen Schlüssel geht's

anschließend wieder zurück nach Nordosten, wo mit dessen Hilfe die Tür in die nächste Ebene überwunden werden kann. Übrigens sind hier bis auf den südöstlichen Brunnen alle anderen Durstlöcher vergiftet!

Zuerst laufen wir nach Osten, wo uns nach dem Einschlagen einer Tür und dem Überwältigen einiger Wachen ein Kupferschlüssel zuteil wird. Damit geht's weiter nach Nordwesten, denn dort, jenseits der Wandergrube, ist die dazu passende Tür zu finden. Da wir ja genügend Zeit haben, seilen wir uns danach doch glatt ab, um nach zwei Knöpfen und zwei verschwundenen Wänden sowie einer überwundenen Wache unser Inventar etwas zu erweitern. Nachdem der Teleport uns wieder zurückgebracht hat, geht's nun hinter der Tür weiter. Die Skelettwachen hier wollen diesen Raum unter gar keinen Umständen verlassen und stellen somit leichte Beute dar. Eine der Wachen hinterläßt einen Messingschlüssel. Weiter östlich verschwindet auf Knopfdruck eine Wand, hinter welcher der soeben erkämpfte Messingschlüssel und gleich darauf auch die Waffen zum Einsatz kommen. Der Mühe Lohn ist ein Platinschlüssel, der genau zur Wachstubentür im Süden paßt. Nach erneutem Kräftemessen öffnet der Knopf die Tür ganz im Osten. Egal, wie schnell Ihr seid, beim Schnappen des Chromschlüssels werdet Ihr unliebsam in die Tiefe stürzen – aber was sein muß, muß eben nun mal sein! Wer auf der Suche nach ein paar Wurfmessern ist, braucht hier nur die tote Ratte aufzuheben und besser auch zur Seite zu treten – voilà! Über die Treppe geht's wieder zurück nach oben und mittels Knopfdruck zurück in die vertrauten Räumlichkeiten. Mit dem Chromschlüssel kann nun

noch die letzte Tür geöffnet werden, wo nach einem weiteren Gebalge unbedingt der giftige Pfeil mitzunehmen ist, bevor man zu den Augen von Ariath hinabsteigt.

Stufe 9: Die beiden Türen können mit dem Elfenbeinschlüssel geöffnet werden – wer den Schlüssel sparen möchte, öffnet nur eine (vorzugsweise die westliche) – die beiden Wege führen nämlich später wieder zusammen, und selbst der Anfangsraum kann im weiteren Verlauf wieder erreicht werden. Überdies verhindert eine durch das Betreten einer der beiden Druckplatten entstandene Wand das Weiterkommen auf dem jeweils anderen Weg – wieso also einen Schlüssel verschwenden? Habt Ihr die westliche Druckplatte betreten, könnt Ihr den vergifteten Brunnen links liegen lassen und Euch durch Knopfdruck den Weg freimachen. Der jetzt auftauchende Schalter hätte dieselbe Wand von der anderen Seite aus aufgelöst – also einfach ignorieren! Zur Treppe der Schatzkammer kommen wir erst ein bißchen später.

Möglicherweise schwebt Euch nämlich nun schon der erste von Ariaths blauen Beholdern entgegen, die ihre Zauber tückischerweise in alle Richtungen schleudern und somit nicht umkreist werden können (außer, man verwirrt sie vorher – doch aufgepaßt, sie können selbiges auch mit Euch tun). Haben es gar mehrere Glubschaugen auf Euch abgesehen, hilft nur die totale Offensive hinter einer Tür oder einem Drehfeld, das ihre eigenen Zauber auf sie zurückwirft. Auch Schilde könnt Ihr getrost im Rucksack lassen, da sie gegen die Augen von keinerlei Nutzen sind – und es gibt hier nur Augen.

Falls Ihr Euch nördlich haltet, könnt Ihr die bereits erwähnte Verbindung zum Anfangsraum mittels Druckplatte herstellen. Weiter östlich findet Ihr einen Knopf an einer einzelnen Wand, den Ihr Euch lieber schenken solltet, da er nur einige Drehfelder ausschaltet, die jedoch zum Bekämpfen der Augen sehr von Vorteil sind. Nachdem

Ihr vielleicht noch einmal zur Waffe greifen müßt, könnt Ihr Euch an den Raum wagen, der hier im Süden gleich durch zwei Türen betreten werden kann. Setzt eventuell eine gezielte Blitzsalve ein oder bekämpft die Triefaugen gleich hinter der Tür, um anschließend ungestört den rostigen Schlüssel und Stalwarts Reliquien einheimen zu können – übrigens ist Stalwarts Knochen eine vorzügliche Waffe! Nach einem Knopfdruck und weiteren blauen Augen gelangt Ihr nicht nur an einen Schutzring, sondern endlich auch wieder an giftfreies Trinkwasser.

Hinter der Tür ganz im Osten, die sich nach einmaligem Öffnen nicht mehr schließen läßt, befindet sich ein Knopf, der durch Drücken eine Wand ganz im Süden verschwinden läßt, hinter der sich wieder einige Augen tummeln – nutzt am besten das Drehfeld in der Nähe oder eine wiederverschließbare Tür, um Eure Ausgangssituation zu verbessern. Der Mühe Lohn sind ein Malachitschlüssel sowie in der freigelegten Kammer ein verfluchter (!) Metallschild, der zudem die Rüstklasse nicht besonders aufwertet und somit unser Inventar nicht unnötig belasten sollte. Im Nordosten gibt's hinter einer Tür nochmals etwas Waffenfutter. Eine Tür weiter, im nordwestlichen Teil des großen darauffolgenden Raums, findet der Malchitschlüssel Verwendung. Das folgende Aufeinandertreffen mit den blauen Augen (das nächste Drehfeld ist nicht weit) beschert Euch einen Korallschlüssel. Mit diesem geht's dann auch gleich zurück in den Südwesten der Ebene, wo wir uns mit diesem Türöffner Zutritt zum letzten und auch kampfindensivsten Raum verschaffen – zum Glück sind Drehfelder in unmittelbarer Nähe.

Sind endlich alle Äuglein erblindet, und ist der Krafthelm unser, lauft Ihr runter in die Schatzkammer. Hier tretet Ihr so lange auf die Druckplatte, bis Euch ein Gang nach Süden führt. An seinem Ende kann die mittlere Tür mit dem rostigen Schlüssel geöffnet

werden, doch Vorsicht, der Raum ist nicht leer! Von den vier Knöpfen drückt man zuerst den nordwestlichen und dann den südöstlichen. Dann muß noch ein Auge besiegt werden, und man ist im Besitz eines Feldspatschlüssels. Via Druckplatte geht's nun in den nördlichen Gang. Hier ist inzwischen eine Wand verschwunden und ein Knopf zugänglich geworden. Durch Drücken desselben öffnet sich westlich eine Tür, hinter der ein Goldschlüssel auf uns wartet (die magische Frucht ist übrigens ein exzellentes Nahrungsmittel). Jetzt über die Druckplatte nach Osten, wo der nördliche Raum ohne Probleme und der südliche mit dem Goldschlüssel geöffnet wird. Hat man die Augen überwunden, erhält man einen Messingschlüssel als Lohn, der nach erneutem Betreten der Druckplatte im nördlichen Gang die letzte Tür dort bezwingt. Nach kurzem Kampf gibt's hier einen Bronzeschlüssel, mit dem es über die Druckplatte nach Süden geht, um dort die östliche Tür zu öffnen.

Gleich am Eingang wird der Knopf betätigt, der zunächst nur eine unwichtige Nische, nach einiger Zeit jedoch einen weiteren Raum, in dem es nach erfolgreichem Fight einen Silberschlüssel einzuheimsen gibt, freilegt. Mit diesem Key geht's abermals über die Druckplatte nach Osten, um auch hier die letzte Tür aufzuschließen – achtet jedoch auf die unberechenbaren Wandergruben! Im ersten Raum sind zwei Knöpfe zu drücken, die je eine Wand verschwinden lassen. Im zweiten Raum zuerst nur den südlichen Knopf drücken, um im letzten Raum an die Nische zu gelangen. Das hier durch den Knopfdruck befreite Auge wird am besten im zweiten Raum bekämpft, wo durch Drücken des nördlichen Knopfes ein weiteres Auge zum Vorschein kommt, das den Schatzkammerschlüssel bei sich trägt. Letztendlich kann man sich, nachdem man im ersten Raum die Nische geplündert hat, auch noch abseilen, ein paar Ratten verpeisen und sich mit dem Te-

leport, der durch Knopfdruck entsteht, wieder zurückbeamen.

Anschließend geht's ein letztes Mal über die Druckplatte nach Süden zur Schatzkammer, deren Zugangstür jetzt kein Hindernis mehr darstellen sollte. Über die Treppe kann man durch Ablegen eines Gegenstandes auf die kleine Druckplatte das Wegenetz erweitern. Wieder unten, tritt man auf die Druckplatte und bezwingt anschließend die sehr zahlreichen Wachen der Schatzkammer (geht ganz gut hinter der Treppentür). Ist auch das erledigt, gibt es reichlich Belohnung. Identifiziert die Münzen sorgfältig, und legt dann zuerst die drei Silberstücke in die ganz östliche Nische, bevor Ihr die fünf Goldstücke ganz im Süden in die östliche Nische plaziert. Anschließend einen Schritt nach Norden und einen nach Westen, wo Ihr die acht Silberstücke in die westliche Nische legt. Nun nochmals zwei Schritte nach Norden und die elf Goldstücke in der östlichen Nische verstaut – fertig! Hinter den verschwundenen Wänden geht's noch einmal zur Sache, bevor ein Knopf und ein Blitzschlüssel im Norden den Weg zu nächsten Stufe freimachen.

Stufe 10: Bei Jandars Überresten finden sich sehr brauchbare Dinge, die teils sogar magische Wirkung besitzen (ein Doppelklick auf sein Kreuz frischt beispielsweise Trefferpunkte auf) – doch Vorsicht, der Apfel ist vergiftet! Bevor Ihr nun wahllos auf den Druckplatten rumschlurft, solltet Ihr durch zweimaliges Betreten der südwestlichsten Platte die entstehende Grube wieder schließen und vorerst auf diesem Weg bleiben. Abseilen bringt hier im übrigen nichts, da man direkt auf einem Teleporter landet, der einen gleich wieder zurückschleudert – aber keine Bange, auch dieser Raum wird noch ergründet! Sobald Ihr Euch an der nächsten Tür zu schaffen macht, fliegen Euch einige Giftbälle um die schlecht gewaschenen Ohren – also um die Ecke zurück und den Spuk abwarten. Hinter der nächsten Druckplatte

werdet Ihr zum ersten Mal die Bekanntschaft der einäugigen Trampler machen...

Nach einigen Kämpfen stoßt Ihr auf ein paar Dunkelfelder, gegen die auch der stärkste Lichtzauber machtlos ist. Orientiert Euch einfach mit Hilfe Eurer Karte und findet Euren Weg durchs Dunkel bis zu einer Druckplatte. Nachdem Ihr diese betreten habt, könnt Ihr den Teleport benutzen, um auf die andere Seite der Dunkelfelder zu gelangen. Der dortige Teleport bringt Euch bei Bedarf wieder zur Druckplatte zurück. Zuvor aber erst mal nach Süden und die freigelassenen Zyklopen verkloppen (gebt dem vordersten Kämpfer am besten zwei Schilde, und laßt aus zweiter Reihe Eure besten Waffen sprechen: Jandars Zepter +7 und Stalwarts Knochen). Während Ihr im Zykloppenraum Euren Durst stillen sowie einen „Hitze Immun“-Zauberring finden könnt, öffnet der ergatterte Chromschlüssel die andere Tür hinter der durch Knopfdruck eine Wand im Nordwesten verschwindet. Jenseits dieser Mauer findet man eine Druckplatte, die eine weitere Wand in der Nähe auflöst und Euch somit Zugriff auf den Dunkel-

!! Aktionstage !!

02. 06. + 03. 06. 1995

auf alle Spiele

20 % Rabatt



Spiele für
**Amiga
Amiga 1200
PC
CDROM**

Öffnungszeiten:

Mo - Fr 10 - 18 Uhr · Sa 10 - 13 Uhr

sichthelm verschafft, der zwar verflucht, jedoch unerlässlich gegen die Dunkelfelder (besonders im Osten der Ebene) ist. Setzt ihn möglichst dem Charakter auf, der auch den „Wahre Sicht“-Zauber beherrscht, um ihm als Gruppenführer den totalen Durchblick zu gewähren. Der Helm macht überdies auch „Licht“-Zauber überflüssig – allerdings nur für dessen Träger! Habt Ihr den Helm aus der Nische genommen, müßt Ihr noch einen Knopf ganz im Norden drücken, um wieder zurück zum Anfang zu gelangen, wo es nun über die südöstlichste Druckplatte weitergeht. Hinter der Tür warten wieder einige Einäugige, ebenso hinter Tür Nummer zwei. Schnappt Euch auf jeden Fall den Goldschlüssel, den einer der Zyklopen hinterläßt, und steigt alsdann am Ende des Gangs die Treppe zum Kreuzfeuer hinunter. Nach Betreten der Druckplatte beginnt auch gleich das Feuer, was den Weg nach Westen sicherlich nicht einfacher werden läßt (achtet besonders darauf, daß Euch keine Giftbälle erwischen). Die zwei Druckplatten schalten einige Teleports ein, die den Effekt des Kreuzfeuers noch verstärken. Zusätzlich wird der östliche Teleport ausgeschaltet (der unter der Fallgrube vom Anfang), um den Verwirrungszaubern, die durch Entnehmen des Schädelschlüssels aus der Nische im Osten losgeschleudert werden, freie Schußbahn auf die Party zu gewähren. Also schnell zur Seite gesprungen und mit dem Teleport neben Euch dem Kreuzfeuer elegant entflieht. Wieder oben, öffnet der Schädelschlüssel die Halle der Schatten, in der Ihr Euch ruhig ausgiebig umschauen und die umherstreunenden Zyklopen vernichten könnt. Der Knopf bei der Grube schließt selbige (Ihr braucht Euch hier noch nicht abzuseilen, da die unteren Gefilde später noch ausgiebig besprochen werden). Der Knopf ganz im Südosten läßt die Wand im Norden, vor der Treppe, verschwinden. Die Tür im Südwesten kann mit dem Goldschlüssel geöffnet werden.

Hat man die dahinter herumlungern den Bewohner bezwungen, wird der Knopf gedrückt und somit eine der drei Gruben nordwestlich geschlossen. Eine weitere Grube schließt sich, sobald Ihr durch die vier Türen schreitet und den dort vorhandenen Knopf drückt. Ein Stück weiter gibt's einen Vierkantschlüssel, der die Tür im Nordosten öffnet (das Schlüsselloch sitzt etwas westlich von der Tür). Hinter der eben geöffneten Tür befindet sich der Knopf, der die letzte Grube schließt. Jenseits der Gruben findet sich der erste Schlüssel zum Kessel, mit dem es erst mal im Norden über die Treppe eine Ebene tiefer geht. Hat man die Einäugigen niedergemacht und somit den zweiten Schlüssel zum Kessel erkämpft, geht's via Teleport wieder zum Anfang zurück, wo die Druckplatten entsprechend betreten werden. Darauf öffnet man hinter dem verschwundenen Kraftfeld die zwei Türen mit den Schlüsseln zum Kessel. Anschließend muß noch ein Zyklop überwunden werden, bevor man den Kelch voll Kraft, der dem Trinkenden dauerhaft die Kraft um zwei Zähler erhöht, aus der Nische nimmt und plötzlich hinter sich einen weiteren Kesselschlüssel findet, der eine Ebene tiefer die Tür zur Hexe Elitia entriegelt. **Stufe 11:** Zuerst krallt man sich die beiden Goldnuggets aus den Abflüssen und legt sie in die Nische des jeweiligen Raums (anschließend können sie wieder eingesackt werden). Daraufhin verschwindet eine Wand im Nordosten. Ein Knopf im Nordwesten läßt eine weitere Wand verschwinden. Um nun auch noch die südliche Wand zu beseitigen, muß die Tür des westlichen Raums geschlossen werden. Im jetzt erreichbaren Tempel befindet sich neben den Skelettwächtern auch die Hexe Elitia, die es zu bezwingen gilt. Wenn Ihr sie regelmäßig verwirrt und mit allen Waffen beharkt, müßt Ihr es schaffen! Wesentlich leichter wird die Sache allerdings, so Ihr noch die vergifteten Blasrohrpfeile oder den vergifteten Pfeil bei Euch habt und die

Hexe zuvor damit schwächt – denkt aber in jedem Fall daran, daß Paladine aus nächster Entfernung absichtlich danebenwerfen (Ehrenkodex und so)! Je länger Ihr das Gift wirken laßt bzw. sie mit den vergifteten Wurfgeschossen traktiert, desto einfacher wird es, Elitia zu besiegen. Nach getaner Arbeit wird Euch unter anderem der Schlüssel der Bibliothek zuteil. Zunächst werden im Tempel jedoch zwei Knöpfe gedrückt, die jeweils eine Wand verschwinden lassen und uns so die zweite kleine Statue beschern. Danach öffnen wir mit dem Schlüssel die Tür zur Bibliothek und drücken nach dem Eintreten gleich den Knopf (der eine Wand auflöst), um anschließend die Räumlichkeiten schamlos zu plündern. Mit dem gefundenen Kesselschlüssel geht's im Norden abwärts zur Hexe Sari. **Stufe 12:** Sobald Ihr das Aufeinandertreffen mit Saris Wächtern, die gegen jegliche Luftmagie immun zu sein scheinen, hinter Euch gebracht und die Druckplatte einmal betreten habt, öffnet Ihr das Tor zur Reise, drückt den Knopf und benutzt den östlichen Teleport. Danach ist wieder ein Knopf zu drücken und abermals der östliche Teleport zu betreten. Wird anschließend erneut der Knopf gedrückt, entsteht der neunte Teleport, den Ihr selbstmurmelt auch gleich benutzen solltet. Während hier ein Knopf im Nordosten die Verbindung zur Bibliothek herstellt, öffnet der Knopf weiter im Süden die Tür im Südwesten, wo bereits einer von Saris Priestern auf Euch wartet. Nimmt man anschließend den Apfel aus der Nische, löst sich etwas nördlich eine Wand auf, die einen Knopf preisgibt, der wiederum eine Wand weiter im Norden verschwinden läßt, hinter der noch ein Knopf zum Vorschein kommt. Wird auch dieser betätigt, löst sich eine Wand in der Bibliothek in Wohlgefallen auf, wodurch eine Grube freigelegt wird, in die wir uns natürlich sofort abseilen. Nachdem dort unten der Wächter besiegt wurde, hin-

terläßt er einen Chromschlüssel, mit dem die Tür im Westen geöffnet werden kann. Hier findet man unter anderem den „Verbannen“-Zauber, der auf das Kraftfeld im Südosten dieser Ebene angewendet wird. Drückt man nun noch den jetzt erreichbaren Knopf, verschwindet eine Wand, und eine Treppe tritt zutage. Nach dem Aufstieg muß mal wieder ein Priester überwältigt werden, um an den Schlüssel zum Kessel zu gelangen. In einem Abfluß ist sogar ein Goldschlüssel versteckt, der durch Benutzen mit einem Schlüsselloch im Nordwesten die Verbindung mit der Bibliothek wiederherstellt. Anschließend geht's mit dem Schlüssel zum Kessel in Saris Tempel, wo man deren Priestern ein weiteres Mal eine Lektion erteilt. Um die Säule im Norden verschwinden zu lassen, muß zuerst der östliche und dann der westliche Knopf betätigt werden. Sari ist wie ihre Wächter gegen Luftmagie und Gift immun – da man sie jedoch konventionell recht gut bekämpfen kann (umkreisen und mit allem drauf), stellt sie ein eher leichtes Hindernis dar. Unangenehm wird es höchstens, wenn sich die alte Hexe fortbeamt und Ihr dann die ganze Ebene nach ihr abgrasen dürft! Mit dem errungenen Silberschlüssel geht's nochmals in die Bibliothek. In Verbindung mit dem Schlüsselloch läßt er die Säulen im Norden von Saris Tempelanlage verschwinden, wo man unter anderem einen weiteren Schlüssel zum Kessel findet, der die Tür im Südosten der Ebene öffnet und somit den Weg in die nächste Stufe ermöglicht. **Stufe 13:** Nachdem gleich am Anfang des Gangs der Knopf gedrückt wurde, sollte ein Gegenstand auf die nun zugängliche kleine Druckplatte gelegt werden. Dadurch schließt sich die Grube, und es kann der Zinnschlüssel aus der Nische genommen werden, welcher die Tür zu den Wandergruben öffnet. Durch die nächstbeste Grube geht's in den Keller, wo wir uns über die Hinterlassenschaften Thuds hermachen (dessen

Waffe „Knochenbrecher“ speit bei einem Doppelklick starke Feuerbälle). Anschließend werden die drei Knöpfe gedrückt: Zuerst der westliche, dann der östliche und zuletzt der nördliche. Daraufhin können wir einen Kupferschlüssel erhaschen und über eine Druckplatte an einen weiteren Knopf gelangen, der uns eine Ebene höher wieder zu den Wandergruben führt. Falls die einzelne Grube offen ist und Euch somit den Weg versperrt, müßt Ihr einfach einen Gegenstand über sie hinwegschleudern, um sie passieren zu können. Habt Ihr alle anderen Gruben überquert, erreicht Ihr die Tür des Schalterraums, die mit dem Kupferschlüssel geöffnet werden kann. Die nördliche Tür hingegen wird durch einen Knopf im Nordwesten entriegelt.

Doch zuerst steigt Ihr durch eine beliebige Grube abwärts, wo es einen von Saris Priestern zu erledigen gilt, der einen kleinen Schlüssel hinterläßt. Während man im Westen wieder nach oben und durch Knopfdruck zu den Wandergruben zurückgelangt, geht's im Osten nach Verwendung des kleinen Schlüssels am Schlüsselloch in der Mitte des Raums über die Treppe zum Schlüsselraum, wo ein überwältigter Priester den Platinschlüssel für den blauen Raum hinterläßt. Wer das Fleisch aufgehoben hat, kann die dadurch entstandene Wand durch Drücken des Knopfs ganz im Westen wieder beseitigen. Im blauen Raum gelangt man nach Bezwingung eines weiteren Priesters durch Knopfdruck an den ersten Edelstein. Durch Betätigen des Türknopfs kann im Nordwesten ein Kesselschlüssel erreicht werden.

Jetzt wieder den ganzen Weg zurück und über die Gruben in den Schalteraum, in dem nur der mittlere nördliche, der südöstliche und südwestliche sowie der nordöstliche Knopf gedrückt werden dürfen, um den schweren Felsbrocken auf die kleine Druckplatte zu teleportieren. Dadurch löst sich die östliche Wand auf. Der nun erreichbare

Bernsteinedelstein läßt, sobald Ihr ihn aus der Nische nehmt, zwar eine Wand entstehen, die Euch den Rückweg versperrt – das ist jedoch nicht weiter tragisch! Von den Priestern, die hinter den Türen lauern, hat einer einen Kreuzschlüssel dabei, der nach Knopfdruck im Süden mit dem dadurch freigelegten Schlüsselloch im Norden benutzt wird und die östliche Wand zum roten Raum verschwinden läßt. Hier wird die zweitwestlichste Druckplatte betreten, um das Kraftfeld aufzulösen (ein „Verbannen“-Zauber ist natürlich auch möglich), das sich vor der Nische mit dem roten Edelstein befindet (welcher sogleich mitgenommen wird).

Nun wird es etwas komplizierter, denn zunächst muß die westliche Druckplatte in der nördlichen Reihe (10095,10026), dann die östliche Platte in der südlichen Reihe (10096,10028), die östliche in der nördlichen Reihe (10096,10026) und schließlich die westliche in der südlichen Reihe (10095,10028) betreten werden. Hat man die dadurch erschienenen Priester besiegt, braucht man nur noch auf die östlichste Druckplatte zu springen, um die Tür im Osten zu öffnen. Im folgenden grünen Raum muß einem Priester der Garaus gemacht werden, um an einen Marmorschlüssel zu gelangen, der nach Drücken des Knopfs im Südwesten mit dem dadurch zugänglichen Schlüsselloch im Norden benutzt wird. Hierauf verschwindet im Süden die Wand vor der Nische mit dem letzten Edelstein, durch dessen Entnahme man im Norden weiterkommt. Beim „Suche die Steine“-Schild wird der Bernsteinedelstein in das südliche Loch gesetzt und anschließend abgeseilt. In Tiefe 2 wird der rote, in Tiefe 3 der grüne und in Tiefe 4 der blaue Edelstein im Loch platziert (haltet unbedingt die Reihenfolge ein!), um in Tiefe 5 den westlichen Knopf drücken zu können, der in Tiefe 1 eine letzte Wand verschwinden läßt. Die beiden Türen hinter dieser Wand lassen sich sodann mit den Kesselschlüsseln öffnen

(einer davon stammt noch aus der letzten Stufe – Ihr habt ihn doch hoffentlich noch?) – der Weg zur Hexe Morag ist nun frei (wer will, kann sich zuvor die vier Edelsteine wiederholen).

Stufe 14: Da es auf dieser Ebene keinen einzigen Gegner gibt, könnt Ihr sie ruhig gemütlich abklappen und den vorerst einzigen Knopf drücken, der eine Wand im Nordosten auflöst. Dahinter verbirgt sich ein Trefferpunkte auffrischender Heilbrunnen. Anschließend geht's durch eine der beiden Bibliothekstüren abwärts, wo beide Druckplatten einmal zu betreten sind. Hiernach gleich wieder hoch und über die Treppe in der Nähe des Anfangs wieder in die Tiefe. Hier tummeln sich wieder einige der unangenehmen Augen, die am besten hinter der Tür von den Treppen aus nacheinander ins Nirwana geschickt werden. Eins von ihnen hinterläßt uns eine starke „Verbannen“-Spruchrolle, die sogleich auf das für unsere Zauber zu starke Kraftfeld hier unten angewendet wird.

Der dadurch erhaltene Messingschlüssel paßt zur westlichsten Tür in Tiefe 1. Drückt man den Knopf dahinter, verschwinden in Tiefe 3 einige Wände, und neue Augen drängen in die Gänge. Bekämpft sie nach bereits bewährtem Prinzip wieder hinter einer Treppentür. Habt Ihr anschließend die wertlosen Rollen aus den Nischen genommen (vor allem die nördlichste), verschwinden in Tiefe 4 einige Wände, und dasselbe Spektakel beginnt von vorn!

Danach warten wieder einige Spruchrollen, die jedoch auch größtenteils von den

Papyruskäfern zerfetzt wurden. Den Kupferschlüssel übrigens unbedingt mitnehmen, und auch der südliche Knopf sollte nicht gedrückt bleiben! Jetzt geht's über Tiefe 1 wieder in Tiefe 2 zurück, wo der Kupferschlüssel mit dem Schlüsselloch benutzt wird und man sich so dem Tempel zuwenden kann. Dort gilt es erneut, etliche Glubschaugen in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Nach getaner Arbeit holen wir nochmals die starke „Verbannen“-Spruchrolle raus und lösen damit das Kraftfeld vor Morags Gemach auf, um die alte Vettel umgehend mit allen Mitteln zur Strecke zu bringen (gegen Wassermagie und Gift ist sie immun – also einfach ganz konventionell umkreisen und immer feste drauf). Ist sie in die ewigen Jagdgründe abgeritten, kann man unter anderem einen Kesselschlüssel sein eigen nennen. Eben dieser Key verschafft uns im Osten von Tiefe 1 Zugang zur Hexe Zelda – doch diese hat noch bis zur nächsten Ausgabe Schonzeit...

PC-Task 3.0	159 DM
Technosound Turbo II	124 DM
TurboText 2.0	138 DM
Monument Titrer	195 DM
PowerTitrer	95 DM
VideoStage Pro	208 DM
X-DVE	215 DM
BlitzBasic 2 V2.0 (d)	175 DM
Devpac - Assembler V3.04	175 DM
SAS-C Lattice 6.5	338 DM

Anderes:		CDROMs:	
Amiga Money	79 DM	17 Bit Coll. Phase IV	49 DM
Audiomaster IV	108 DM	Aminet 5	18 DM
Cando 2.5	218 DM	Aminet Set 1	45 DM
DirWork 2.1	98 DM	Auge 4000	37 DM
Englisch VII Plus	55 DM	Clipart (Weird Sc.)	32 DM
Final Writer	234 DM	CDPD 1-4	37 DM
Megalo Sound	85 DM	Eurozone	35 DM
Migraph OCR	138 DM	Fonts (Weird Sc.)	32 DM
Pagesetter III	158 DM	Git Galaxy	69 DM
Personal Write	48 DM	Giga-PD 3.0	69 DM
PowerCopy pro	108 DM	Gigantic Games	45 DM
Siegfried Copy	58 DM	Gold Fish	44 DM
Sonix	58 DM	Megahits 5	45 DM
Trapfax	148 DM	MegaMedia	69 DM
XCopy	58 DM	Sounds Terrific	45 DM
		Spielekiste	39 DM

Restposten:		Grafik & Video:	
Agis VideoTitrer	58 DM	ANIMagic	78 DM
BroadcastTitrer Fonts	58 DM	Adorage 2.5	185 DM
CG-Fonts (GD)	58 DM	Clarissa 3.0 pro.	395 DM
DigiView	158 DM	Panorama 3.0	148 DM
Spiele:		Personal Paint 6.x	69 DM
Aufschwung Ost	69 DM	PhotoWorx 4 pro	218 DM
Bubba & Premiera	59 DM	TV-Paint pro.	388 DM
CenterCourt Tennis	59 DM	Video Director	278 DM
Roadkill	89 DM	VideoScape 3D	88 DM
ThemePark	79 DM		

Picasso 2MB	658 DM	Gebrauchte Bücher:	
4 MB PS/2-Simm	298 DM	AmigaBasic (Data B.)	
8 MB PS/2-Simm	548 DM	AmigaBasic (MAT)	

Amiga - Zeitschriften - Recherche LIAM
79 DM - auch als Datenbank nutzbar - 79 DM
Inkl. Datenbestände 1992-1994
 - Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment!
 - kostenlose Preisliste anfordern
 - CD-Games, Spiele & Hardware auf Anfrage
 Versandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NN zzgl. NN-Geb
 * Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten *

IMPULS Fax: 0221 / 510 26 20
Mailorder 0221 / 52 96 20
 Jörg Weuster
 Gutenbergstr. 53
 50823 Köln

FREEZER ECKE

Skidmarks 2: Die Anzahl der „Retries“, egal für welches Championship-Rennen, findet Ihr in der Adresse C3D23B.

All Terrain Racing: Wer des schnöden Mammons nicht genug hat, kann diesen Mangel über Adresse 00D4E ausgleichen. Den eigenen Score findet Ihr in Adresse 00D8C1. Die Punkte nach dem x-ten Rennen stehen in der Adresse 00D90B – der Wert dieser Adresse sollte allerdings 63 nicht übersteigen.

ATR Battle Modus:

Adresse 00D953: Bonuspunkte des Spielers 1 (während des Spiels).

Adresse 00DA53: Bonuspunkte des Spielers 2 (während des Spiels).

Adresse 00D959: Anzahl der gewonnenen Rennen des Spielers 1 (nach dem Rennen).

Adresse 00DA59: Anzahl der gewonnenen Rennen des Spielers 2 (nach dem Rennen).

Die in den jeweiligen Adressen vorgenommenen Änderungen erscheinen nicht sofort auf den Anzeigen im Spiel, sondern erst nach der nächsten „legalen“ Veränderung der jeweiligen Anzeige.

Kleiner Schummeltip: Um alle Rennen im Arcade-Modus durchzuspielen, sollte man kurz nach dem Start den Wert der Adresse 00D938 (Anzahl der gefahrenen Runden) auf 06 setzen – somit befindet Ihr Euch in der letzten Runde und werdet mit Sicherheit als erster die Zielflagge sehen!

Death Mask: Ein kleiner Nachtrag zu den bereits im letzten Heft veröffentlichten Adressen: Die Anzahl der Leben des Players 1 findet Ihr in Adresse C00879. Die Energie des Players 1 (blauer Balken) steht in Adresse C0445F, die des Players 2 (roter Balken) in Adresse C04461.

Die findigen Freezer-Füchse waren diesmal Thomas Linse und Stefan Schwertner.

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Rolf Siegel, der Weise aus dem Abenteuerlande, zeigt Thorsten, wo es in **Fate – Gates of Dawn** langgeht:

In den Grotten von Ghamos, wo Du den Opal-Key gefunden hast, liegt in der 7. Ebene, gut versteckt hinter Schloß und Riegel, der Magier Mandrag. Er sucht diesen Schlüssel, um im Ägyssium von Katloch an das Herz des Magiers Bergerac zu gelangen. Um jedoch dem Hexenmeister einen Besuch abstatten zu können, bedarf es des kompletten Moonwands!

„Naristos“ ist im übrigen der Schlüssel zum Schloß von Cassida – wiederbelebt kann der alte Knabe leider nicht werden! Nichtsdestotrotz sollte sich der stärkste Kämpfer den Leichnam etwas näher ansehen und ihn berühren. Naristos' Zauberstab beamt den stolzen Helden sodann postwendend in das Schloß Cassida. Im Ländchen des alten Gemäuers findest Du einige brauchbare Dinge.

Der Rest der Truppe muß nun zurück nach Cassida und den unweit der Stadt im Wald stehenden Zauberstab berühren, wodurch ein weiterer Abenteuerer im Schloß landet. Die beiden „Insider“ suchen nun den Teleporter 14 Schritt Ost, zwei Schritt Nord auf, beamen sich nach Nordost und betreten den Teleporter im Nordwesten nach Sektor B. Östlich liegt der Teleporter zum Sektor C, in dessen südöstlicher Ecke sich der Schalter für den nicht aktiven Tele des Sektors B befindet. Nördlich davon liegt der Rück-Teleporter zum Sektor A, den man benutzt, um sich im Sektor B zum gerade aktivierten Teleporter durchzuschlagen. Von hier aus schlängelt man sich zum Teleporter im Südosten. Dieser führt in den Sektor D. Dort angekommen, muß zweimal um die Ecke gebogen werden, bevor die Treppe nach Ebene 2 erreichbar ist.

In der zweiten Etage geht's von der Treppe aus 20 Schritt Nord, zwei Schritt Ost zu einem Teleporter. Nachdem dieser benutzt wurde, arbeitet man sich zum vier Schritt Süd, einen Schritt Ost liegenden Tele vor, der die beiden

Helden in ein rotes U befördert. Neun Schritt Nord, drei Schritt Ost wird man neben den Teleporter transportiert, der in den Südosten des Sektors beamt. An der Ostwand geht's nördlich durch zwei Teleporter, bevor man endlich die Treppe zur 3. Ebene erreicht hat.

Süd/Ost/Süd von der Treppe aus steigt man wieder nach oben in die zweite Ebene. Dort um die Ecke befindet sich das Kreuz, welches, nachdem man es viermal gedrückt hat, den Teleporter in Cassida aktiviert. Dieser Beamomat transportiert den Rest der Truppe zur Verliertreppe. Dieser „Rest“ steigt nun die Treppe hinunter, eilt schnurstracks nach Norden zur Treppe, die in die 2. Ebene hinunterführt, und schaltet per Knopfdruck im östlichen der drei südlichen Räume einen Teleporter ein. Danach gilt es, im nordwestlichen Raum auf die „Vorhut“ zu warten.

Diese geht zurück ins dritte Untergeschoß, dort in den nordöstlich gelegenen Teleporter, der wiederum in den Sektor B führt. Exakt drei Schritte östlich befindet sich der Tele zur Treppe, Ebene 1. Nun fix die Treppe hoch und sofort in den südlichen Teleporter hüpfen – mit etwas Glück landet man auf den Schultern seiner Kameraden...

Das Endmonster des Wasserlevels von **Project-X** erledigte Martin Riembauer so:

Diese Technik klappt nur, wenn Euer Kampfschiff mit dem Vertikalschuß ausgestattet ist (andernfalls habt Ihr sowieso schlechte Karten): Haltet Euch zunächst am rechten Bildschirmrand auf, und versucht, den Schüssen des Monsters zu entkommen. Sobald das Untier zum linken Bildrand schwebt, weicht Ihr aus und fliegt um das Ding herum. Jetzt von hinten zwischen seine Zangen drücken (Achtung: Berührt Ihr es dabei, ist eines Eurer Leben futsch!) und fröhlich drauflosballern. Die Wirksamkeit Eurer Schüsse läßt sich am kurzen Aufblitzen des Kontrahenten überprüfen. Sollte dieser zurückfliegen, heißt es auch für Euch, behutsam zurück-

zuweichen. Die ganze Aktion wird selbstverständlich so lange wiederholt, bis der fiese Kerl erledigt ist!

Die Gegner des Spiels **Budokan** (Frage AJ 4/95) lassen sich im wesentlichen durch zweierlei Taktiken auf die Matte legen. Zum einen, indem man, noch bevor das Gegenüber Treffer erzielen kann, so schnell wie möglich einen Knockout herbeiführt (denn die meisten Kampfpartner benötigen weitaus weniger Körpertreffer zum Sieg als Ihr). Zum zweiten genügt es, sich den Gegner durch weitreichende Stöße vom Leib zu halten, da dieser in der Regel über einen viel geringeren Aktionsradius verfügt.

Außerdem hat es sich als sinnvoll erwiesen, durch mangelnde Abwechslung zu glänzen. Es ist also anzuraten, eine Schlagkombination konsequent durchzuhalten, auch wenn diese auf die Dauer sehr eintönig erscheint – schließlich wollt Ihr ja gewinnen, oder? Zu guter Letzt eine kleine Auflistung der beim jeweiligen Gegner empfehlenswerten Kampfsportart sowie Technik:

1. Gegner: Karate: Fußhechtsprung, bis der Gegner hinter der eigenen Linie steht. Nach seiner Verbeugung sofort wieder lospringen.
2. Gegner: Kendo: Stoß von unten, um Gegner auf Distanz zu halten.
3. Gegner: Karate: Fußhechtsprung; Kendo: Stoß von unten.
4. Gegner: Nunchaku: Schlag aus der Hocke nach rechts oben; Bo: Stockstoß aus der Hocke nach rechts oben.
5. Gegner: Kendo: Stoß von unten; Bo: „Billardstoß“ im Sprung nach rechts.
6. Gegner: Karate: Fußhechtsprung nach vorn.
7. Gegner: Nunchaku: Ununterbrochen Schlag aus der Hocke nach rechts oben; Bo: Stockstoß aus der Hocke nach rechts oben oder „Billardstoß“.
8. Gegner: Karate: Fußhechtsprung nach vorn.
9. Gegner: Nunchaku: Je nach Deckung des Kampfparkers Schläge aus dem Stand und aus der Hocke. Dabei ständig auf ihn eindreschen. Sobald er sich zurückzieht, vorsichtig hinterher und im Stehen weiterprügeln. Schafft er einen Gegenangriff, sieht's äußerst schlecht für Euch aus!

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Kaum aus den düsteren Verliesen des bösen Ariath zurück, tauschte Jens Bischoff die Maus gegen ein CD²-Joypad ein, schnappte sich den nächstbesten Zauberstab und machte sich in **The Misadventures of Flink** auf die Suche nach den vier Weisen von Imagica. Was er gefunden hat, wird im folgenden berichtet:

Sammelobjekte und Levelabschnitte, wo sie zu finden sind:

Adlerfeder: 1.1, 1.3, 1.4, 1.5, 5.2

Amulett: 2.3, 2.5, 2.6b

Diamantring: 1.4, 1.5, 2.2

Goldring: 1.3b, 1.4, 2.2, 2.6, 4.1, 4.4, 5.2

Halskette: 2.3, 2.6b

Koboldzahn: 2.7, 3.1

Magisches Blatt: 1.1, 1.3, 1.3b, 3.2, 3.3

Silberring: 1.3b, 1.4, 1.5, 2.2, 2.3, 2.5, 5.2

Spiegel: 2.3, 2.5, 2.6b

Tigerauge: 5.1

Totenschädel: 4.1

Träne einer Fee: 2.7, 3.1, 4.2, 5.1

Wurzel: 3.2, 4.2, 4.5

Schlüssel: 1.3b, 1.4, 1.5, 2.3, 2.7, 4.1

Da bereits gelöste Levels immer wieder besucht werden können, ist es möglich, Items regelrecht zu horten – empfiehlt sich als Schutz gegen Diebe und ist besonders bei Schlüsseln anzuraten. Auch ein dickes Extralebenpolster gibt wichtigen Rückhalt. Tip: Nachdem Level 1.1 absolviert wurde, sollte man sich diesen nochmals vornehmen und sich das Extraleben (siehe Kartenausschnitt) schnappen. Danach im Zaubermenü den Level wieder verlassen.

Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Man sollte sich deshalb ein wenig Zeit nehmen und zirka 20 bis 30 Extraleben sammeln. Anschließend Level 1.2 bewältigen, wieder in Level 1.1 zurückfliegen, die Bildschirmleben aufstocken, und so weiter. Später lassen

sich Extraleben und Energie im Bonuslevel 2.6b, der von Level 2.6 aus erreicht werden kann (siehe Kartenausschnitt), auf noch einfachere Weise beschaffen. Der zweite Bonuslevel ist von Level 1.3 aus über einen „Plattform“-Zauber zu erreichen (siehe Kartenausschnitt).

Zaubersprüche und ihre Zutaten:

SCHNELL WACHSEN (1.3): Magisches Blatt + Adlerfeder + Silberring

BLITZE (1.END): Diamantring + Adlerfeder + Diamantring

DÄMON [2x zaubern für großer Dämon] (2.2): Goldring + Spiegel + Halskette

GEISTER BOMBE (2.6): Adlerfeder + Goldring + Magisches Blatt

SCHRUMPFEN [für Geheimzone im alten Apfelbaum] (2.END): Spiegel + Halskette + Amulett

STAUB TEUFEL (3.2): Magisches Blatt + Silberring + Adlerfeder

GEIST [für Geisterwelt am Bergaltar] (3.END): Totenschädel + Koboldzahn + Wurzel

MAGISCHES SCHILD (4.2): Diamantring + Träne einer Fee + Goldring

PLATTFORM (5.END): Adlerfeder + Tigerauge + Adlerfeder

Die in Klammern gesetzten Levelkürzel geben an, wo sich die benötigte Spruchrolle befindet, ohne die das Mischen der richtigen Zutaten erfolglos bleibt. Die Reihenfolge der Zutaten muß übrigens genau eingehalten werden!

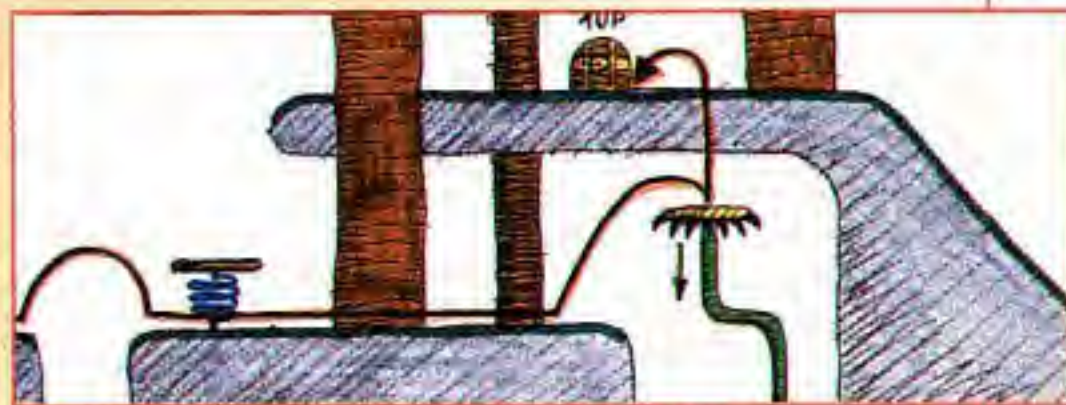
Die Endgegner:

WALD: Schnappt Euch den Felsen am Boden, ohne unter die Pfahlsitzen zu geraten, und klettert mit ihm eine der seitlichen Plattformen hoch. Dazu müßt Ihr den Wackerstein gefühlvoll mit zwei Würfeln auf die oberste Plattform schleudern und hinterherschleudern. Oben wartet Ihr,

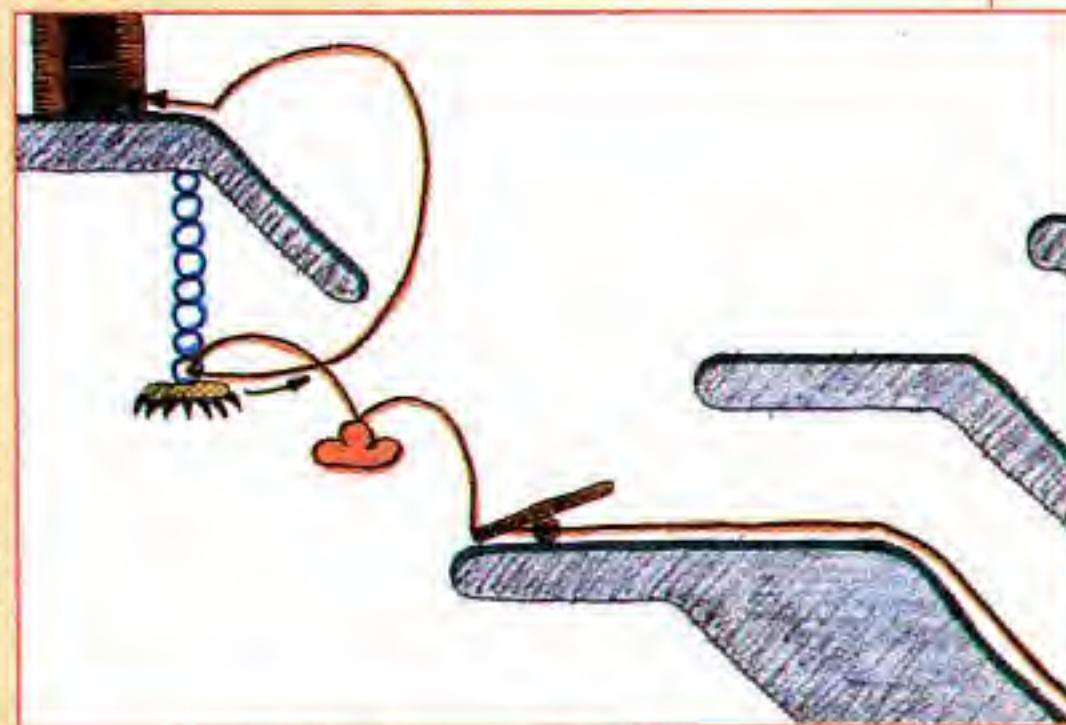
bis der Stelzentroll nahe genug dran ist, und werft ihm dann den Steinbrocken (am besten aus einem Sprung heraus) auf die Birne. Springt anschließend wieder nach unten, schnappt Euch erneut den Steinklotz und wiederholt die Prozedur, bis dem Zottel die Absätze krachen und Ihr die erste Kristallkugel in den Händen haltet.

DORF: Greift Euch im Vorbeigehen einen der herumlie-

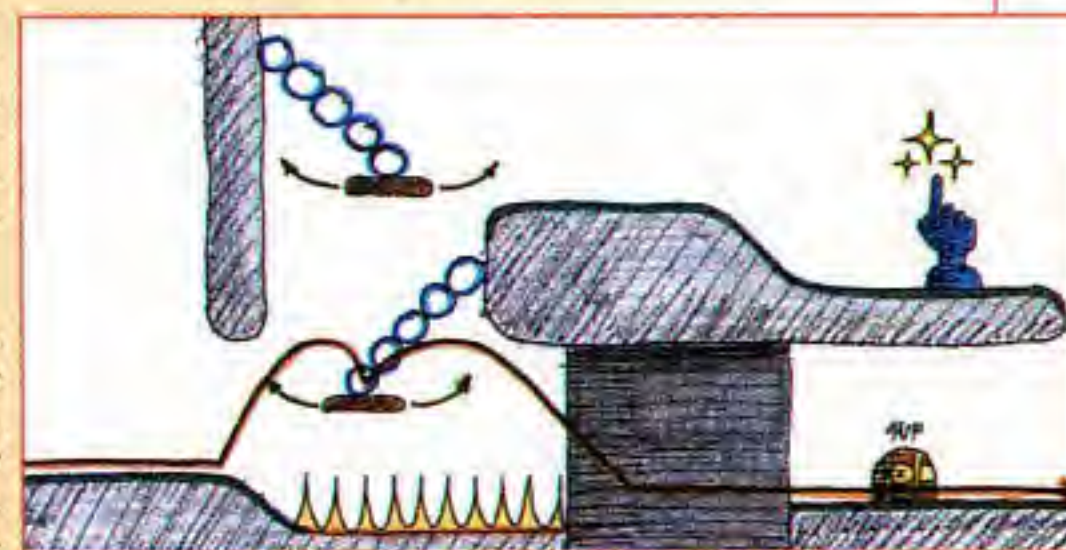
genden Felsbrocken und hüpfst damit auf das nächste Sprungbrett, von wo aus Ihr den Stein in vollem Sprung Richtung Schmetterrobby stoßt. Die Beine der Maschine sind harmlos, allerdings schmettert sie von Zeit zu Zeit in der Mitte Steine zu Boden, die dann doch lieber gemieden werden sollten. Habt Ihr alle Glaskuppeln auf der Maschinerie zerstört, ist der Spuk vorbei und eine weitere Kristallkugel Euer.



KARTENAUSCHNITT LEVEL 1.1
(Extraleben)



KARTENAUSCHNITT LEVEL 1.3
(Weg zum Bonuslevel 1.3b)



KARTENAUSCHNITT LEVEL 2.6
(Weg zum Bonuslevel 2.6b)

APFELBAUM: Plaziert Flink immer so, daß er dort steht, wo keine Äpfel am Ast darüber hängen. Der farblich hervorgehobene Apfel ist immer der einzige, der nicht am Boden zerschellt – diesen gilt es rasch aufzusammeln und dem Affen (im Sprung) auf die Nuß zu donnern, bevor erneut das Fallobst seinem Namen alle Ehre macht. Hin und wieder legt der Gorilla ein kurzes Tänzchen aufs Blätterparkett, wobei geschickt unter ihm hindurchgehuscht werden sollte, um so nach erbrachter Pflicht in der Kür die dritte Kristallkugel einzuheimsen.

GEISTERWELT: Wenn der Wolkenkönig auftaucht, stellt Ihr Euch genau unter ihn hin und wartet, bis er kleine Wölkchen, auf die Ihr springen müßt, aus dem Bodenpolster klopft. Da die Wolken durch Euer Gewicht wieder zu Boden sinken, müßt Ihr zwischen ihnen hin und her jumpen, bis Ihr hoch genug seid, um dem Pustepopa auf die Glatze zu hopsen. Klatscht der Wolkenking zwischendurch mit den Händen oder speit Eiskugeln aus, gilt es, im richtigen Moment in die Höhe zu springen. Die Eiskugeln sind nur beim Aufprall auf dem Wolkengrund gefährlich – in der Luft könnt Ihr getrost durch sie hindurchspringen. Wurden genügend Treffer gelandet, bekommt Ihr als Dank auch die letzte Kristallkugel zugesprochen und könnt somit das magische Tor im Vulkan öffnen.

VULKAN: Hier steht Euch das Finale mit Wicked Wainwright, dessen Feuerbälle durch Ducken und Springen ausgewichen werden sollte, ins Haus. Sobald Mr. Wicked für kurze Zeit innehält, gilt es heranzurasen, um ihm mit einem Sprung aufs Haupt Energie abzuzapfen. Dies wiederholt Ihr so lange, bis der Hexer abhebt und Euch mit hüpfenden Morderköpfen bewirft. Diese könnt Ihr durch einmaliges Bespringen betäuben und schließlich aufsammeln, um sie (im Sprung) ihrem Meister ans Geweih zu pfeffern.

Wart Ihr auch hierbei oft genug erfolgreich, verwandelt sich Wainwright in einen Drachen, der Euch ebenfalls mit Schrumpeköpfen bombardiert, die die gleiche Verwendung finden wie bereits zuvor. Ab und zu speit die Echse Feuerbälle, deren Aufprall am Höhlenboden man mit hohen Sätzen ausweichen sollte. Zwischendurch zoomt die Bestie auch mal heran, wobei man nur rechtzeitig zur Seite springen muß. Habt Ihr ausreichend viele Treffer gelandet, ist der Kampf vorbei, das Spiel aus und der dürftige Abspann zu bewundern.

Sehr geehrte Damen und Herren, willkommen bei **Flamingo Tours!** Ihr Reiseleiter Danny Burghardt wird Ihnen nun einige wichtige Informationen und Hinweise, Ihre Reise durch die Touristikbranche betreffend, zukommen lassen. Bitte beherzigen Sie diese, um unnötige Pleiten zu vermeiden...

Der Einstieg: Wie im richtigen Leben sollte man auch in der Branche der Reiseveranstalter klein beginnen. Denn so halten sich mögliche Verluste im Rahmen, und ein gesundes Wachstum ist gegeben. Man beginnt am besten im Easy-Modus, da man hier keinerlei Saisonschwankungen ausgesetzt ist, und kauft einen günstigen Reisebus. Nachdem das Reiseverhalten der Deutschen im Screen „Ziel-Stats“ studiert wurde, sollte man sich genügend Hotelbetten verschiedener Kategorien in wirtschaftlich günstigen Nahzielen reservieren. Besonders zu empfehlen sind Österreichs Alpen. Durch die Übernahme eines nach Qualität und Quantität ausgesuchten Reisebüros und nach dem Start von Werbemaßnahmen in kleinem Rahmen (Plakatwerbung) ist der Weg für einen ersten finanziellen Aufstieg bereitet. Es ist wichtig, ein an Kategorie und Umfang reiches Angebot von Zielen anzubieten und immer ein paar Betten mehr reserviert

zu haben, als Urlauber zu erwarten sind, um die Kunden nicht zu enttäuschen. Je breiter die Angebotspalette an Reisezielen ist (immer auf das Reiseverhalten im „Ziel-Stats-Screen“ achten), desto erfolgreicher werden die Reisebüroumsätze sein. Auch die prozentuale Auslastung (je höher, desto besser) des Fuhrparks ist stets im Auge zu behalten. Erst wenn ein Beförderungsmittel zu 100% ausgelastet ist, sollte man sich ein weiteres zulegen!

Die Saisonzeiten: Das Reiseverhalten richtet sich im Normal- und Heavy-Modus nach den Saisonzeiten, diese spielen daher eine große Rolle:

Absolute Hauptsaison: Juli und August

1. Hauptsaison: Juni und September

2. Hauptsaison: Mai und Dezember

Nebensaison: März, April und Oktober

Flaute: Januar, Februar und November

In der Hauptsaison wollen etwa 30mal soviel Menschen Urlaub machen als bei Flaute. Im Easy-Modus ist das Reiseverhalten jedoch jeden Monat gleich

Die Transportmittel:

Busse: Sie sind für alle Nahziele relevant, alle anderen Zielgebiete sind nur per Flugzeug ansteuerbar. Die zu erwartende Fahrleistung im Monat beträgt 10.000 km pro Bus. Das bedeutet, sobald das Fahrzeug 10.000 km zurückgelegt hat, ist es zu 100% ausgelastet.

Flugzeuge: Urlaubs-, Fern- und Städteziele können nur per Flugzeug angesteuert werden. Flugzeuge können nur gechartert werden. Dadurch fallen monatliche Mietgebühren an. Es muß darauf geachtet werden, daß die Reichweite des gewünschten Flugzeugs groß genug ist, um die einzelnen Zielgebiete anfliegen zu können. Flieger mit einer Reichweite über 10.000 km können alle Ziele erreichen. Die zu erwartende Flugleistung im Monat beträgt 200.000 km.

Schiffe: Auch Schiffe können nur gemietet werden, was aber nur in Verbindung mit der Festlegung von Kreuzfahrt-Routen interessant ist. Dies ist jedoch erst gewinnbringend, wenn man mindestens 50 bis 60 Reisebüros besitzt, denn erfahrungsgemäß bucht nur etwa jeder 100. Kunde eine Schiffsreise.

Die Hotels: Die Verteilung der Urlauber auf die verschiedenen Hotelkategorien sieht ungefähr so aus:

Kategorie 1 Stern: 20%

Kategorie 2 Sterne: 12,5%

Kategorie 3 Sterne: 30%

Kategorie 4 Sterne: 25%

Kategorie 5 Sterne: 12,5 %

In einem 4-Sterne-Hotel buchen also im Schnitt doppelt soviel Urlauber als in einem 2- oder 5-Sterne-Bau. Die meisten Kunden möchten jedoch in Hotels der Kategorie 3 (3 Sterne) wohnen.

Die Reisebüros:

Im Reisebüro-Menü lassen sich verschiedene Reisebüros in mehreren deutschen Städten eröffnen oder auch mieten. Sobald man etwas Kapital angesammelt hat, sollte man mit dem Auswählen weiterer Reiseziele auch ständig neue Niederlassungen eröffnen.

Die Personalkosten betragen:

Kategorie 1 (1 Angestellter): 2500 – 4500 DM

Kategorie 2 (2 Angestellte): 5000 – 7000 DM

Kategorie 3 (3 Angestellte): 7500 – 9500 DM

Allgemeine Tips: Beobachtet das Reiseverhalten der Deutschen in der Zielstatistik. Sucht zunächst die beliebtesten Busziele (z.B. Alpen, Österreich) bzw. Flugziele (z.B. Spanien, Italien) aus. Sobald sich etwas Kapital angesammelt hat, sollte man expandieren. Eröffnet ständig neue Reisebüros, um den Kundenstamm zu erweitern. Achtet darauf, daß die Bettenkapazität immer zu über 50% ausgelastet ist. Sobald die Betten in einem Hotel im Vormonat ausgebucht waren, sollte man neue Betten anfordern. Achtet besonders auf Saisonschwankungen! Im Sommer

wollen natürlich weitaus mehr Leute Urlaub machen als beispielsweise im Frühjahr. Es ist wichtig, den Kunden ein großes Angebot an verschiedenen Reisezielen anzubieten. Sucht deshalb ständig neue Hotels in neuen Zielgebieten aus, denn nur so kommen die Postkarten...

Einem alten Kanon zufolge bedarf es, um König zu werden, lediglich etwas Fröhlichkeit – falsch! Steve Fischer zeigt Euch, was tatsächlich vonnöten ist, um eines Tages eine Krone auf seinem Haupte tragen zu können – zumindest, sofern es sich dabei um **Lords of the Realm** handelt:

Krieg: Während Ihr Eure Ländereien durch den Bau von Burgen absichert, solltet Ihr stets eine Söldnereinheit zur Verteidigung parat haben. Zieht der Gegner nämlich zum Stadtkreuz, fällt das Gebiet samt der noch nicht fertiggestellten Burg in seinen Besitz. In Schlachten ist es ratsam, seine Gegner in die Sümpfe zu locken, denn dort haben sie eine

weitaus geringere Kampfkraft. Außerdem solltet Ihr stets Einheiten wie Armbrust- oder Bogenschützen im Rücken haben, während Ihr mit Nahkampftruppen zur Offensive schreitet. Mit direkten Nachbarn empfiehlt es sich Bündnisse einzugehen – die Gefahr eines Blitzangriffs läßt sich somit minimieren. Da sich der Ritterstand schnell ausbreitet und äußerst aggressiv agiert, lohnt auch mit diesem ein dauerhafter Frieden. Daß Euch eine in Eurem Gebiet herumziehende fremde Armee feindlich gesinnt ist, erkennt Ihr unter anderem auch daran, daß diese Eure Bauern Nahrungsmittel stiehlt. Selbstverständlich könnt Ihr ein solches Benehmen keinesfalls tolerieren – vernichtet die Eindringlinge also so schnell wie möglich. Beim Aufstellen einer Armee sollten nur äußerst wenige wehrpflichtige Untertanen eingezogen werden, denn erstens haben sie kaum Kampferfahrung, zweitens keinen großen Bock zu kämpfen, und drittens werden andere Bauern dadurch schnell unzufrieden und auf-

ständig. Wer sich mit Söldnern eindecken will, ist gut beraten, wenn er auf die teuren Ritter verzichtet. Lohnend sind in der Regel Speersoldaten – sie sind stark, billig und werden in großer Zahl angeboten.

Landwirtschaft: Legt nie mehr als drei Felder an, wenn Ihr lediglich 200 Bauern zur Bewirtschaftung habt. Zur vollen Auslastung benötigt Ihr pro Feld 300 Bauern zur Saat und das Eineinhalbfache zur Ernte. Gebt Euren Leuten möglichst nur „normale“ Rationen Korn zu füttern. Auch die Milch der Kühe eignet sich als Nahrungsmittel. Schafe produzieren Wolle, die Euch jeder Händler gerne abkaufen wird. Verfügt Ihr über große Getreideüberschüsse, können auch diese beim Händler gegen Bares eingetauscht werden. Es lohnt sich im übrigen nur selten, bei einem Kaufmann Holz, Eisen, Steine und Waffen zu kaufen, da diese Waren dort meist recht teuer sind und zudem mit Hilfe von Leibeigenen selbst produziert werden können. Achtet darauf, Eure Vieh-

herden gleichmäßig auf Eure Felder zu verteilen, denn nur dann werden regelmäßig Jungtiere zur Welt gebracht. Eure Leibeigenen sammeln in Steinbrüchen, Schmieden, etc. „Erfahrung“ – teilt Ihr ihnen eine andere Arbeit zu, geht dieses Wissen verloren. **Katastrophen und Aufstände:** Die Regeneration des Landes nach Überflutungen und Dürreperioden kann durch eine Erhöhung der Leibeigenenzahl vorangetrieben werden. Plagt die Pest Eurer Volk, müßt Ihr bei einem Händler Bier kaufen und an die Bauern auschenken. Das macht sie etwas gesünder und vor allem glücklicher. Auch Aufstände lassen sich auf diese Weise „niederschlagen“ – behaltet dabei jedoch im Auge, daß Ihr lediglich fünf Jahreszeiten für die „Besänftigung“ Eurer revoltierenden Untertanen habt. Gelingt dies nicht, ist das betroffene Territorium futsch! Begnügt Euch am Anfang erst einmal mit wenigen Ländereien, denn es ist immer besser, ein paar gut ausgebaute Länder zu besitzen, als viele schlecht bewirtschaftete!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Na, schon wieder vom **Shadow Fighter** höchstpersönlich in den Boden gerammt worden? Endlich die Schnauze voll? Wie wär's dann mal mit 'nem kleinen Rollentausch? Einmal selbst im zerschlagenen Beinkleid des Schattenkämpfers stehen und anderen Fightern das Fell über die Ohren ziehen – wär das was für Euch? Dann mal gut aufgepaßt, denn Robert Steinmetz verrät Euch, wie's gemacht wird: Im Hauptbildschirm „Championship-Fight“ auswählen und im daraufhin erscheinenden Kämpferauswahl-Screen MBARIVIDISOCCA-FARMBARI eingeben. Danach mittels ESC-Taste wieder zurück in den Mainscreen

schalten und die ganze Prozedur wiederholen. Nach der dritten Eingabe des seltsamen Codewortes sollte das Programm automatisch den nächsten Kampf laden – jedoch mit Euch als Shadow Fighter! Das gleiche Spielchen läßt sich auch mit der Buchstabenkombination PARAPONYIPOPO durchführen – allerdings müßt Ihr dann den nächsten Fight als Punchingball „Pupazz“ bestreiten... Wer jedoch auf Nummer Sicher gehen will, drückt während des Kampfes die Pausen-Taste P und hackt EB-BRAVOSCECCU ein – egal, wie die wilde Klopperei nun ausgehen mag, Ihr werdet stets als Sieger aus dem Match her-

vorgehen!

Ach ja, fast hätten wir's vergessen: Was wäre ein Shadow Fighter oder Pupazz ohne Special-Moves! Darum zum Schluß noch schnell alle Spezialtechniken der beiden „Neuerwerbungen“:

Shadow Fighter:

Feuerball: U, U-Z, Z+Feuer
Flammenatem: V, V+U, U+Feuer
Teleporter: Z, Z+U, U+Feuer
Brennender Uppercut: U, O+Feuer
Schneller Tritt: Schnelles Drücken des Feuerknopfes

Pupazz:

Kopfbombe: Z, V+Feuer
Schutz: Z+Feuer
Kegelkugel: U, U-Z, Z+Feuer
Stromzaun: V, V-U, U+Feuer
Knüppel aus dem Sack: Z, Z-U, U+Feuer

Die Abkürzungen haben folgende Bedeutungen:

Z = Joystick gegen die Schlagrichtung bewegen

V = Joystick in Schlagrichtung

bewegen

U = Joystick nach unten bewegen

O = Joystick nach oben bewegen

Ist die Katze gesund, freut sich der Hund – oder, so es sich um **Action Cat** handelt, zumindest der Spieler! Und damit der schußgewaltigen Miezkatze auch so schnell kein Unheil widerfährt, verrät Euch der Programmierer Horst Spierling selbst ein paar Spezial-Paßwörter:

7lives beschert Eurem Stubentiger unendlich viele Leben

ZipZap versorgt ihn mit der stärksten Wumme

Supercat legt die Kollisionsabfrage lahm

Hellgate katapultiert Euer Samtpfötchen in den zweiten Level

power me sorgt für mehr Extrawaffen

Und vergeßt nicht: Katzen würden Joker kaufen!

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Car	3/95	Action	64%	Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%	Libertian für CD32	1/94	Abenteuer	64%	Skyworker	3/95	Simulation	48%
Addict	2/95	Compilation	mittel	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	UK DVD CD	11/94	Geschicklichkeit	76%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Akara	4/95	Action	38%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Lois of the Kabin	1/95	Strategie	65%	Soccermania	10/94	Compilation	gut
Akara CD	5/95	Action	34%	Der Trainer 2	12/94	Sport	69%	Lois of the Kabin	12/94	Sport	74%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	D/S Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Lois of the Kabin	5/94	Sport	70%	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	83%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Die Kommando der 7. Division	4/94	Abenteuer	51%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Die Siedler	12/93	Simulation	91%	Mad Boy	12/93	Geschicklichkeit	69%	Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Alien Breed II	12/93	Action	72%	Digpen für CD32	12/93	Veranstaltungen	70%	Mandrill United				Software Manager	2/94	Simulation	86%
Alien Breed Spac. Ed. & Chuck (CD)	8/94	Action	72%	Digpen für A1200	12/93	Veranstaltungen	70%	P.L. Champions	3/94	Sport	70%	Spacemaster	7/94	Strategie	61%
Alien Breed Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Mandrill United	3/95	Geschicklichkeit	66%	Special Edition	2/94	Compilation	super
All New Worlds of Learning	2/95	Strategie	81%	Disposible Hero	1/94	Action	81%	Mandrill United	4/94	Veranstaltungen	52%	Stardust	1/94	Action	30%
All Terrain Racing	4/95	Sport	62%	Disposible Hero (CD)	3/94	Action	83%	Mandrill United	1/95	Action	73%	Star Trek 25th Anniversary	9/94	Simulation	78%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Dishall für Sport	3/94	Action	34%	Mandrill United	12/94	Action	75%	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Anastasia für A1200	12/93	Sport	91%	Dishall (CD)	2/94	Geschicklichkeit	60%	Mandrill United	2/94	Geschicklichkeit	69%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Anastasia World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Dishall	1/94	Geschicklichkeit	69%	Mandrill United	2/95	Compilation	gut	Sten Siedler	10/94	Strategie	69%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Mandrill United	2/94	Strategie	67%	Strategem für A1200	1/94	Strategie	55%
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	62%	Dragonair	7/94	Action	56%	Mandrill United	12/93	Action	68%	Striker (CD)	2/94	Sport	45%
Archie Fowl CD	12/94	Sport	64%	Dragonstone	2/95	Kontext	59%	Mandrill United	3/94	Action	66%	St. Thomas	12/94	Simulation	52%
Archie Fowl für A500	3/94	Simulation	60%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Mandrill United	3/94	Action	62%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
Archie Fowl für A1200	3/94	Simulation	62%	Dragonweb	3/95	Abenteuer	93%	Mandrill United	12/93	Geschicklichkeit	78%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Arms of Deception II	3/94	Simulation	44%	Dynastie für A1200	12/93	Simulation	64%	Mandrill United	12/93	Geschicklichkeit	98%	Suburban Commando	1/94	Action	21%
Arpa Vax	10/94	Action	44%	Egyptomania	3/94	Action	10%	Mandrill United	1/94	Sport	79%	Subway 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Mortal Combat II	1/95	Sport	91%	Schwarz 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Mr. Biscuit	2/95	Geschicklichkeit	39%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Bananas A1200	9/94	Action	63%	Embryo	11/94	Action	38%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85%	Summer Olympics für CD32	4/94	Sport	69%
Bananas CD	10/94	Action	62%	Emuloid Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Supering CD	11/94	Geschicklichkeit	72%
Base Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	78%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Naughty Ones	3/94	Action	70%	Super Mathews Bros.	7/94	Action	58%
Battle Return	3/94	Geschicklichkeit	55%	Eben der Erde	3/95	Abenteuer	81%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Super Pully für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Battle Field Creator	9/94	Verstärkungen	80%	Excellent Games	3/94	Compilation	super	Nick Todd's Champ. I. CD32	4/94	Sport	60%	Super Skidmarks	3/95	Sport	85%
Battlefield CD	9/94	Strategie	68%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	50%	Nigel Maxwell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Battlefield	9/94	Action	22%	F	1/94	Sport	58%	Now that's what I call Games 1	3/94	Compilation	mittel	Super Stardust CD	1/95	Action	82%
Battlefield (CD)	9/94	Action	19%	F-117 A Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	86%	Now that's what I call Games 2	3/94	Compilation	mittel	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Beastlord	12/93	Abenteuer	58%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	67%	Oldtime	3/95	Simulation	78%	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Beaver (CD)	2/94	Geschicklichkeit	58%	Fantasy	2/94	Geschicklichkeit	63%	Oldtime AGA	3/95	Simulation	61%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Beneath a Steel Sky	3/94	Abenteuer	87%	Fantasy für A1200	3/94	Action	60%	Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
Benifactor Spielkarte CD	2/95	Compilation	mittel	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	The Box	2/95	Compilation	gut
Big Four	10/94	Compilation	mittel/gut	FIFA International Soccer	12/94	Sport	85%	Overtalk für CD32	12/93	Action	72%	The Chaos Engine (CD)	5/94	Action	83%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Fireforce für CD32	3/94	Action	27%	Overtalk	2/95	Simulation	58%	The Chaos Engine für A1200	1/94	Action	85%
Ringi	2/95	Simulation	86%	Firestorm Tour	3/95	Simulation	64%	Paradise Hot Number	2/94	Strategie	21%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Blaster	5/95	Abenteuer	65%	Formule 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Paradise Hot Number	2/94	Strategie	21%	The Complete Chess System	2/94	Strategie	70%
Blaster AGA	2/95	Abenteuer	75%	For President	5/94	Simulation	19%	Paradise Hot Number	2/94	Strategie	30%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Body Blows Galactic	12/93	Sport	62%	Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%	Paradise Hot Number	3/94	Abenteuer	72%	The Last Vikings	9/94	Geschicklichkeit	85%
Body Blows Galactic für A1200	12/93	Sport	64%	Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%	Paradise Hot Number	2/95	Sport	82%	The Legacy of Sorrell	4/94	Abenteuer	72%
Brion The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	Fullmetal Alchemist	11/94	Sport	67%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	The Legacy of Sorrell CD	10/94	Abenteuer	72%
Brion The Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Gammas	1/94	Simulation	76%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Lords of Power	2/94	Compilation	super
Brion The Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Petal Fantasy für CD32	12/93	Simulation	60%	The Manager	2/94	Compilation	gut
Bre Rabbit and the Wonderful	3/94	Sport	72%	Global Effect (CD)	1/94	Geschicklichkeit	72%	Petal Fantasy für A1200	1/94	Simulation	64%	The Misadventures of Flak CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Bristol Football (CD)	2/94	Geschicklichkeit	78%	Global Effect	1/94	Abenteuer	74%	Petal Fantasy	12/94	Simulation	87%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bubble & Squeak	11/94	Geschicklichkeit	87%	Global Effect	1/94	Abenteuer	74%	Petal Fantasy	11/94	Geschicklichkeit	70%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	85%/87%	Global Effect	2/94	Compilation	mittel	Petal Fantasy	3/94	Abenteuer	83%	The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
Bump'n'Bum	10/94	Sport	60%	Global Effect	2/95	Action	68%	Petal Fantasy	2/94	Simulation	88%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bump'n'Bum CD	2/95	Sport	60%	Global Effect	11/94	Action	77%	Petal Fantasy	3/94	Strategie	36%	The Seven Gates of Jambou	3/94	Action	42%
Bundesliga Manager Hattrick	9/94	Sport	91%	Global Effect	4/94	Simulation	85%	Petal Fantasy	2/95	Sport	58%	The Ultimate Software Manager	7/94	Simulation	17%
Burning Rubber	2/94	Sport	73%	Global Effect	9/94	Simulation	85%	Petal Fantasy	2/95	Compilation	sehr gut	Thomas's Big Race	12/93	Sport	36%
Burntime für A1200	1/94	Abenteuer	86%	Global Effect	10/94	Simulation	70%	Petal Fantasy	1/94	Sport	17%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Campaign II	1/94	Simulation	67%	Global Effect	7/94	Abenteuer	73%	Petal Fantasy	1/95	Sport	66%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Cannon Fodder	12/93	Strategie	83%	Global Effect	9/94	Abenteuer	75%	Petal Fantasy	3/94	Verstärkungen	37%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	71%
Cannon Fodder CD	11/94	Strategie	83%	Global Effect	10/94	Compilation	gut	Petal Fantasy	5/94	Action	69%	Torpedo	2/94	Simulation	76%
Cannon Fodder 2	1/95	Strategie	73%	Global Effect	10/94	Compilation	gut	Petal Fantasy	3/94	Action	82%	Torpedo für A1200	7/94	Simulation	74%
Castle I für CD32	2/94	Strategie	62%	Global Effect	10/94	Compilation	gut	Petal Fantasy	10/94	Geschicklichkeit	72%	Total Carnage für A1200	5/94	Action	61%
Castle II für CD32	1/95	Sport	45%	Global Effect	12/93	Geschicklichkeit	22%	Petal Fantasy	5/94	Strategie	28%	Total Carnage (CD)	7/94	Action	54%
Castle of Shadows für CD32	3/94	Sport	42%	Global Effect	7/94	Strategie	75%	Petal Fantasy	3/94	Strategie	28%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%	Global Effect	2/94	Action	52%	Petal Fantasy	3/95	Simulation	86%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schlecht
Championship Manager Italia	2/94	Simulation	80%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Chuck Rock (CD)	3/94	Geschicklichkeit	77%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Chuck Rock II Son of Chuck	10/94	Geschicklichkeit	80%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Conquest	10/94	Compilation	schlecht	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Comic Spacehead	1/94	Verstärkungen	45%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Cross Check	1/95	Sport	50%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Crypt Dragon	11/94	Abenteuer	64%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Cyberpunk	12/93	Action	44%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Dangerous Streets	4/94	Action	32%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	30%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Dangerous Streets für CD32	3/94	Action	44%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Darkness	4/94	Abenteuer	80%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Down Forest	3/95	Simulation	80%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
D-Day	9/94	Strategie	67%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Death Mask	4/95	Action	68%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Death in Glory	5/94	Abenteuer	85%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Deep Core	12/93	Action	57%	Global Effect	3/94	Strategie	48%	Petal Fantasy	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Deep Core für CD3															



AMIGA

CD-

JOKER

**MULTIMEDIA
AUF AMIGA**

**ACCLAIM GIBT DEM AMIGA
(K)EINEN KORBB!**

NBA JAM

**TOURNAMENT
EDITION**

**AKTUELLE
SCHILLER-HIGHLIGHTS**

**pinball
illusions**

**DEATH
MASK**

KINGPIN

**SHADOW
FIGHTER**

**NBA
JAM**



CD-NEWS!

**SEX-SOFT, TV-SCHREIBEN
&
MULTIMEDIA-BIBEL
PD-SAMPLER**

A
M
I
G
A

C
D

J
O
K
E
R



AMIGA CD-



Bei Acclaim ist Sport noch Mord: Die zunächst indizierte Prügelei „Mörtel Kombat II“ wurde unlängst von der Staatsgewalt abgewürgt – und dieser Basketball-Hammer war bereits in der Spielhalle mörderisch gut!



Egal, ob wir die Umsetzung nun dem großen Erfolg der Index-Keilerei oder der neuen Amiga-Hoffnung Escom zu verdanken haben, freuen wir uns einfach auf ein Sportspiel der Extraklasse: Nicht umsonst hält sich Midways Arcade-Vorlage „NBA Jam“ seit bald zwei Jahren in der Gunst der Fans, nicht umsonst haben sich die Korbwerfer auf den Konsolen bereits millionenfach verkauft...

Am Amiga halten sich die Konvertierer von Acclaim nun erst gar nicht mit dem Original auf, hier soll ab dem Frühjahr gleich die verbesserte Nachfolge-Mannschaft auflaufen – und damit wird, wie wir aus zahlreichen Zuschriften wissen, ein Lesertraum wahr.

Schon weil man bei dessen Erfüllung dem optisch zwar nicht sonderlich spektakulären, aber äußerst rasanten Automaten möglichst nahekommen will, werden die Korbjäger nur am CD32, A1200 und A4000 ihrem Job nachgehen. Klar, denn allein 32-Bit-Hardware vermag das turboschnelle Scrolling, den durch zeilenweises Bodenverschieben erzielten 3D-Effekt, den phantastischen Hallen-Sound und das furiose Gameplay verlustfrei auf den Heim-Bildschirm zu bringen.

Dabei kombiniert das Game perfekt die großen Stars der amerikanischen NBA-Liga mit dem puren Spielspaß einer Partie Streetball: Die 27 Original-Teams mit ihren rund 100 unterschiedlich begabten Cracks entsprechen den realen Vorbildern. Doch am Court stehen sich statt der üblichen fünf Riesen bloß jeweils zwei Mann gegenüber, die unter Ausschluß fast sämtlicher Regeln (bloß Zeitüberschreitungen beim Angriff werden geahndet) gegeneinander punkten – selbst beherzte Remppler sind erlaubt. Ob und wie Acclaim den spannenden Vier-Spieler-Modus integriert und ob dann per Tastatur gezockt oder ein Joystick-Adapter unterstützt wird, wußten die Programmierer bei Redaktionsschluß leider noch nicht zu sagen.

Fest steht, daß NBA Jam weniger eine Sportsimulation im üblichen Rahmen als vielmehr ein Actionspiel sein wird, bei dem das Hauptaugenmerk auf schnellen Angriffen, überraschenden Kontern und spektakulären Dunks liegt. Zahlreiche Spielvarianten (One on One, Liga etc.) und -variablen (Matchdauer, Spieltempo usw.), speicherbare Tabellen, Rekorde und Statistiken sowie eine knallharte Auseinandersetzung mit dem NBA All-Star Team gegen Spielende sollen die Motivation in die Höhe treiben. Und wer lange genug sucht, entdeckt vielleicht einen der versteckten Geheimcharaktere und darf dann etwa mit Hillary Clinton in den Clinch gehen...

Kurzum, mit der NBA Jam Tournament Edition steht uns Amiganern Basketball vom Allerfeinsten ins Haus: Holt schon mal den Dreß vom Speicher, in wenigen Wochen ertönt der Anpfiff! (rl)



MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...

AUCH FÜR AMIGA
CD

WAHLWEISE MIT UND
OHNE SPEKTAKULÄRE
CD!



Ab sofort am Kiosk



AMIGA CD-

Shadow Fighter

SHADOW FIGHTER

Alle guten Tests sind drei: Nach der Standard- und der AGA-Version laufen Gremlins Schattenkämpfer auf CD nun zur Höchstform auf – Grafik und Handling sind so gut wie anno Floppy, der Sound ist deutlich stärker!



Damit kann man auch im Zirkus auftreten!



Hau mir auf die Nase, Kleines

An der Optik haben sich die italienischen Coder von N.A.P.S. bei der Konvertierung zwar nicht vergriffen (kein Intro, die Grafik entspricht 1:1 der AGA-Fassung), aber das ist verzeihlich: Immerhin stellt Shadow Fighter den bislang spielbarsten Schlagabtausch für das CD² dar selbst wenn die Ausnutzung der Hardware nicht mit einem Präsentations-Meilenstein wie „Rise of the Robots“ konkurrieren kann, machen die neu abgemischten Musikstücke direkt vom Silberling hier doch Freude.

Das feine Gameplay blieb ebenfalls unangetastet; nach wie vor balgen sich gesellige Spieler zu zweit und Solisten mit CPU-gelenkten Prügelknaben. Die Teilnehmer sind aus einer 16 Mann bzw. Frau starken Riege zu bestimmen, welche neben Allerwelts-Fightern u.a. auch einen Terminator-Klon anbietet, dessen Struktur aus Flüssigmetall bei Bedarf messerscharfe Klingen hervorbringt. Weitere Entscheidungen vor Kampfbeginn betreffen die Wirkung der Treffer (vorübergehende Lähmung oder relativ geringe Blutungen), das frei variable Zeitlimit und den Spielmodus. So kann man erst mal sämtliche Tritte und Hiebe einüben oder an einer schwebewaffneten Punching-Puppe ausprobieren – jeder Charakter verfügt über rund ein halbes Dutzend Standardtechniken, dazu kommen noch drei bis sieben

komplexe Special-Moves. Zur Sache geht's dann im Duo-Modus oder in einer Meisterschaft, wo Solisten unter Zuhilfenahme von zwei Continues einen CPU-Recken nach dem anderen auf die Matte legen und am Ende dem ominösen Schattenkämpfer persönlich gegenüber treten. Dabei überzeugt das altbekannte Handling zwar nach wie vor, doch am CD² wäre mehr drin gewesen: Von den sechs Pad-Buttons bleiben fünf ungenutzt, obwohl das Gameplay sicher davon profitiert hätte, müßte man nicht mehr alle Aktionen mit einem einzigen Knopf auslösen. Andererseits fallen natürlich kaum noch nervende Ladepausen an, und mit seinem zeilenweise scrollenden 3D-Boden, den bunten Parallax-Szenarien (Dschungel, Wasserfall, Tempel etc.) und den großen, flott animierten Sprites zeigte das Game der Prügelkonkurrenz ja schon von Anfang an, wo der Hammer hängt. Und der hängt wie gesagt jetzt auch in der Soundabteilung, wo zusätzlich zu Kampfgeschrei und anfeuernden Zuschauerrufen wahlweise Begleitmusik oder atmosphärische Hintergrund-Geräusche die Action am bzw. im Ring passend begleiten.

Mag es Shadow Fighter also auch ein wenig an Innovationen fehlen, schlag-

festen Besitzer der Commo-Konsole dürfen sich auf farbenfrohe und enorm spielbare Gerangel freuen. Um so trauriger, daß CD-bestückte AGA-Amigas nicht zum Kampf antreten dürfen, ihnen bleibt allein der Trost, daß die Disk-Version auch nicht viel schlechter ist... (rl)

SHADOW FIGHTER

(GREMLIN)

PRÜGEL-ACTION

81%

„KLANGSTARK“



GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	83%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	81%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	CONTINUES
DEUTSCH	ANLEITUNG





pinball illusions

Endlich ist der Referenz-Flipper auch als Silberling erhältlich, und siehe da: Auch das Beste läßt sich noch verbessern! Wir haben für Euch alle Neuerungen im aktuellen „CD-Kugellager“ abgecheckt...



Babe Watch: Girls & Jackpots

Aber erst noch ein wenig geschichtlicher Hintergrund für all jene, die Digital Illusions' legendäre Tische noch nicht kennen: „Pinball Dreams“ aus demselben Hause gilt bereits seit 1992 als Amiga-Klassiker, konnte aber aus technischen Gründen (man hätte das Spiel komplett neu programmieren müssen) nicht für das CD³² umgesetzt werden. Der Nachfolger „Pinball Fantasies“ galt denn auch auf Schillerscheibe als bester Flipper aller Zeiten, doch nun werden die Zeiten noch besser:

Zwar hat Pinball Illusions erstmals nur drei Tableaus zu bieten, doch soll der vierte Tisch nachgereicht werden; vermutlich als preiswertes Update. Außerdem hat es das vorliegende Trio ohnehin faustdick hinter den Paddles, schon weil jeder Flipper via Sprachausgabe und nette Animationen in der Scoreanzeige seine eigene Geschichte erzählt: Mit „Law n' Justice“ entbrennt eine launige Verbrecherjagd (inkl. Gangster-Abballern in einem kleinen Unterspiel). „Babe Watch“ handelt von Strandvergnügen nebst einem Casino-besuch und bei „Extreme Sports“ darf man sich u.a. an Bungee versuchen. Wie auf Disk gehabt, lassen hier wie dort massig Röhren, Rampen, Bumper, Multibälle, ein astreiner Kugellauf und eine Vielzahl von Modi und Optionen keine Langeweile aufkommen.

Am CD³² werden die Highscores nun tadellos ins batteriegepufferte RAM gespeichert, und über Joypad lassen sich die Paddles auch wunderbar bedienen. Komfortabel auch, daß sämtliche Funktionen wie z.B. das Umschalten in die hohe Auflösung, Rütteln etc. einwandfrei mit dem Steuerknochen aufzurufen sind. Allerdings wurde dummerweise ein kleiner Bug aus der ersten A1200-Auflage mitkonvertiert, weshalb es vorkommen kann, daß das Programm endlos Bälle auf das Spielfeld katapultiert – ein in der Praxis kaum je anzutreffender Fehler, der zudem mit der nächsten Pressung behoben wird. Was hoffentlich auch für die mangelnde (aber an sich versprochene) Kompatibilität zum „Overdrive“ gilt. Aber selbst das ist halb so wild, schließlich kann man am 1200er die AGA-Version auch recht bequem von der Festplatte spielen.

Während hier die Flipper samt ihren Beschreibungen in Englisch am Screen auftauchen, glänzt das eingebaute Manual mit sehr guten deutschen Texten, die komfortabel angesprungen und umgeblättert werden können. Die Grafik ist mit der Diskversion identisch, die diversen Musikstücke wurden aber kräftig aufgepeppt und kommen jetzt direkt von CD. Und es mag gut sein, daß der nahezu eine Stunde lange Soundtrack aus düsteren Synthie-Stücken, heiterem Surfrock und Ohrwurm-Metal der bisher beste am CD³² ist – so wie diese Flipper-Sim ganz klar die bisher beste für Compos Multimedia-Konsole ist! (mm)

Law n' Justice

Join the police force in it's never ending quest for justice in the streets of Future City. Place all the major criminals behind bars and keep the law-abiding citizens of the metropolis happy.

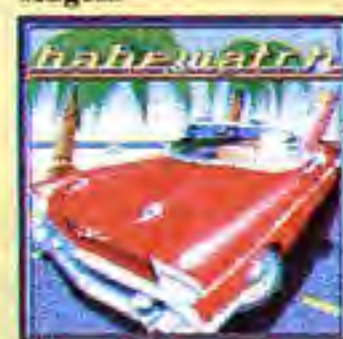
Press RE-DE button to exit.

1. JIM	1. JIM
2. JIM	2. JIM
3. JIM	3. JIM
4. JIM	4. JIM
5. JIM	5. JIM

Erklärung samt Highscore-Liste



Law n' Justice: Stahljustiz mit mehreren Kugeln



PINBALL ILLUSIONS
(21st CENTURY/DIGITAL ILLUSIONS)

FLIPPER-SIM

89%

„GENIAL“

GRAFIK	82%
ANIMATION	85%
MUSIK	96%
SOUND-FX	88%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	88%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG





Blut & Silber

Kaum zu glauben, daß das Spiel mit den meisten Blutspritzern pro Quadratzen-timeter Screenfläche noch immer nicht auf dem Index gelandet ist – sondern die Schalter seiner Schlachtbänke jetzt auch noch auf CD eröffnen darf!

DIE MASKEN-MASCHINE



Ob eine Toleranzwelle durch die Republik schwappt oder die BPS-Gutachter beim Anblick dieses „Doom“-Klons einfach ohnmächtig umgekippt sind, wissen wir nicht. Dafür wissen wir, daß sich in den hiesigen

Ballerdungeons seit der Diskversion vom April nichts Grundlegendes getan hat: Bis auf ein halbes Dutzend Musikstücke von CD und eine alternative Joypad-Steuerung ist alles beim alten geblieben.

Nun gehören also auch die Besitzer eines CD³² oder eines AGA-Rechners mit Overdrive-Laufwerk zur titelgebenden Elitetruppe, die anno 9030 auf dem Planeten Hiba Aliens, Roboter und andere große Sprites terminieren darf. Zu Beginn kann man sich seiner Feinde nur mit einer Schrotflinte und einem Messer erwehren, doch mit der Zeit finden sich auch MGs, Blaster und die dazugehörige Munition. Auch die Lebensenergie ist limitiert und muß bei Bedarf von herumlie-

in den zehn Duell-Kerkern für zwei menschliche Fleischwölfe. Wer sich solo an diese Schlachtplatte wagt, findet indessen gleich 32 Dungeons vor, die per Paßwort angewählt werden können.

Per Joypad kämpft es sich nun instinktiver, weil Drehungen durch die zwei Außen-Knöpfe aktiviert werden, was dem Laufkomfort zugute kommt.

Vom großen ID-Vorbild ist das Gameplay allerdings nach wie vor meilenweit entfernt. Der Miniwaschzettel als Anleitung (genialerweise rotes Papier mit roter Schrift!) wurde beibehalten, wodurch man auch hier wieder erfährt, daß mit der gelben Taste die Karte aktiviert wird – jedoch nicht, daß nur

die rote (Schuß-) Taste wieder ins Spiel zurückführt. Eine weitere Schlaperei ist, daß der Lageplan nach wie vor auch im Solomodus die Grafik überlagert, anstatt das verwaiste zweite Fenster des Splitscreens zu nutzen. Von flüssigem 360-Grad-Scrolling kann auch noch immer nicht die Rede sein, denn wie gehabt wird im Winkel von 90 Grad von Bild zu Bild umgeschaltet. Das geht zwar relativ flott, doch scrollen inzwischen ja bereits einige PD-Dungeons stufenlos.

Ein Opfer vor der Flinte...

Was bleibt, ist ein „Beholder“ für



Die Karte bringt den Feind auf den Punkt

Schlichter, dessen Splitscreen in diesem Genre selbst am PC konkurrenzlos ist. Auch der Sound (von Wolfsgeheule bis Techno) ist bis auf die eintönigen Effekte ganz nett, aber als Endsequenz hätten wir doch etwas mehr erwartet als nur ein Grußwort der Programmierer. Da werden es „Alien Breed 3D“ oder der neu angekündigte „Doom“-Verschnitt ehemaliger Mitglieder von Acid Software mit dem Überbieten nicht allzu schwer haben... (mm)



Was bleibt, ist ein „Beholder“ für



So sehen Aliens aus?

genden Erste-Hilfe-Boxen aufgefrischt werden. Dazu finden sich in den Levels noch Keycards für versperrte Türen sowie Tarnkappen oder Holo-Doppelgänger – die beiden letztgenannten Extras gibt's allerdings nur



Ein paar Gegner: vorher und nachher

DEATH MASK

(ALTERNATIVE SOFTWARE)

BALLER-DUNGEONS

67%

„SCHAURIG“



GRAFIK	73%
ANIMATION	70%
MUSIK	76%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	64%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/STICK
PASSWÖRTER
ANLEITUNG

- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.
- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen
- drei 5,25 Laufwerksschächte
- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich
- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten
- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

499,-



A-1200 Bus Erweiterungsplatine

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

Laufwerke

3,5 Laufwerk, extern

für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis Df3:

Farbe: Amiga 880 KB 95,-
Farbe: Schwarz 880 KB 105,-

3,5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,-

3,5 Laufwerk, int. und ext. 1,75MB a. Anfr.

5,25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Df3, Metallgehäuse abschaltbar 149,-

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-

SyQuest 270 MB SCSI 679,-

270 MB Medium 129,-

Tastatur-Interface

anschlußfertig, lötfrei

PC-Interface für CD-32 99,-

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,-

PC-Interface für A-600/1200 139,-

Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei)

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur

Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,-

Händler Anfragen erwünscht.

Turbokarten und RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40 379,-
Blizzard 1230 III/50 479,-
M-TEC 1230/28 289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 295,-
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 395,-

Speichererweiterungen

512 KB RAM — A-500 intern 65,-
1 MB RAM — A-500 PLUS intern 89,-

1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku 105,-
2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar 229,-

SIMM-Module
1 MB 32 Bit / 72 pin 99,-
2 MB 32 Bit / 72 pin 199,-
4 MB 32 Bit / 72 pin 299,-
8 MB 32 Bit / 72 pin 549,-

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten 49,-

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten 229,-

für Amiga 2000/3000 dtsh. 149,-

für Amiga 4000 dtsh. 159,-

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsh. 159,-

Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur 119,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Zubehör

Maus-Joystick Adapter elektronisch 19,-

Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,-

Kickstart-ROM V.1.3 / V.2.05 / V.3.0 39/ 59/ 99,-
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 ab 89,-

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000 Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,-

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,-

therm. Leisesteuerung für 12 V-Lüfter 9,-



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr 29,-

AT-Bus Adapter für A-600/1200 von 2,5 auf 3,5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,-

Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel 39,-

2,5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,-

2,5 Festplattenhaltg. für 3,5 Schacht 19,-

2-fach Umschaltplatine A-600 25,-

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 35,-

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 39,-



3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) 69,-

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,-

Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,-

Controller

AT-Bus 508/2008 149,-
AT-Bus A-500 int. M-TEC 129,-
SCSI-Bus OKTAGON 2008 249,-
SCSI-Bus FASTLANE Z3 649,-

2,5 und 3,5 Festplatten a. Anfr.

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. (Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,-

Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5,25 und drei 3,5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse. Komplet 549,-

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-
Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

AMIGA 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers. Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. 449,-

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,-

Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,-

Amiga 3000 Tower

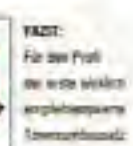
zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!



Micronik Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9^h -13^h und 14^h -18^h, Sa. 10^h -14^h — An der A3 Ausf. Opladen

Tel. 02171 / 2 83 86 - 88
Fax +49 -2171 / 2 83 89

KINGPIN

Arcade Sports Bowling

AMIGA CD-ROM *JOY*

Gerade eine Ausgabe ist es her, daß uns Team 17 diese preiswerte Sport-Sim auf Diskette in die Redaktion kegelte – schon wurde eine zweite Bahn errichtet, damit auch die Schülerfreunde abräumen können.

Welcome to KING PIN - Arcade Sports Bowling.

- Quick Start Series
- Start Series
- Arcade Sports Challenge
- Create Players
- View Statistics
- Practice Mode
- Cpu Demo
- Music On
- Use DPA for DATA ON
- Important Information

Copyright 1995 Team 17 Software Limited

Das Hauptmenü

Zur digitalen Körpererfrischung nach Feierabend sind erneut bis zu sechs „Kugelstoßer“ eingeladen, die in maximal drei Teams gegeneinander ankullern dürfen. Wer nicht so viele Freunde hat, dem stellt das Programm die fehlenden Partner, wobei die Spielstärke der CPU-Bowler in neun Schwierigkeitsgraden regelbar ist. Für Chancengleichheit sorgt hier, wie auch bei den fleischlichen Teilnehmern, ein einstellbares Handicap. Hat man sich dann für Hemdfarbe, Wurfhand und Geschlecht entschieden, wird ein Modus ausgesucht. Für Solisten gibt es eine Übungs- und eine launige Arcade-Variante, bei der Zufallsmuster mit maximal drei Würfeln weggefeht werden müssen. Um Punkte geht es dagegen im Standardmodus: hier sollten die Pins möglichst mit zwei Würfeln pro Frame erledigt werden. Sind alle Kegel verschwunden, gibt es Zusatzpunkte, und wer dies mit einem

einzigem Wurf schafft, bekommt noch einen Extrabonus. Nach zehn Frames ist ein Durchgang beendet, und es schlägt die Stunde des Siegers.

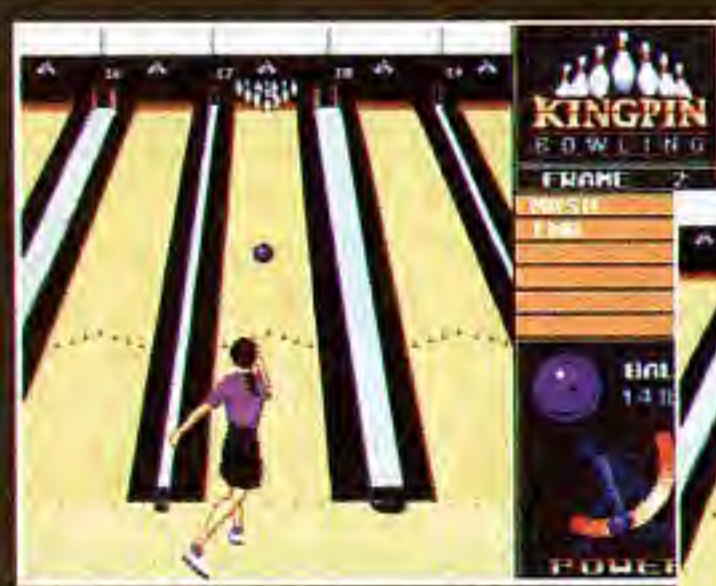
Die Wurftechnik hat man sich dabei so vorzustellen: Zunächst wird das Digi-Ego seitenmäßig ausgerichtet, eine von fünf unterschiedlich schweren Kugeln ausgesucht und über einen Balken die Kraft gewählt. Nach Einstellen des Winkels rollt die Mega-Murmel auf Knopfdruck los, den Effekt steuert der Heim-Sportler durch Drücken des Sticks oder Pads in die entsprechende Richtung während des Wurfs bei – ja, sogar die Neigung und Oberflächenbeschaffenheit der Bahn werden mit ins Kalkül gezogen. Und falls man neben seinem CD32 über ein SX1 mit Disk-Laufwerk verfügt oder auf Amiga-CD bowlt, sind individuelle Spieler genau wie Highscorelisten für den Standard- und den Arcade-Modus speicherbar.

So simpel wie die Steuerung ist leider auch die Grafik: Die unspektakulär gezeichnete Bahn und die wenig berauschenden Bewegungsabläufe vermögen kaum für größere Aha-Erlebnisse zu sorgen. Zudem erschöpft sich die musikalische Begleitung in einem fetzigen Titeltrack, der übrigens den einzigen Unterschied zur AGA-Diskversion darstellt. Andererseits lassen die Sound-FX durchaus mal echte Bowling-Atmosphäre aufkommen, etwa wenn ein gelungener Wurf mit Beifall quittiert oder eine besonders komplizierte Aktion gar mit frenetischem Jubel belohnt wird. Dazu dröhnt die Kugel mit Sample-Sound über die Bahn, und die Kegel fallen mit einem satten Klack!



Und sie fallen doch: Strike!

Wie bei so vielen Sportspielen kommt trotz ordentlichem Gameplay (speziell unter Einsatz des Pads) aber alleine nicht die rechte Stimmung auf, doch das ist auf echten Bowlingbahnen ja ähnlich. Wer jedoch ausreichend Gleichgesinnte vor den Monitor scharen kann, sollte sich dieses preiswerte Vergnügen ruhig gönnen. (mash)



KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING
 (TEAM 17)
 SPORT-SIMULATION

64%
 „MASSENSPORT“

GRAFIK	60%
ANIMATION	53%
MUSIK	65%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	64%

VARIABEL
PREIS DM 39,-

 EINGABEMEDIUM STICK/PAD
 SPEICHERBAR HIGHSCORES/SPIELER
 DEUTSCH ANLEITUNG

MEHR SEITEN · MEHR TESTS · MEHR SPASS · MEHR SEITEN · MEHR

COMPLETOS CELESTES
WOODHUFF AND THE SCHNIBBLE
OF AZIMUTH - GUILTY
ALONE IN THE DARK 3
U.Y.3.



BIUNTE PD-PERLEN

Unter dem Titel **Meeting Pearls 2** hat Angela Schmidt eine bunte Software-Mixtur auf CD zusammengetragen: Hier warten die Schnupperversion des Diskmon-Updates „DisKey 3.0“, der kinderleichte Zugriff auf das World Wide Web dank dem Programm „Mosaic“ sowie Dutzende von Spielen, Tools, Bildern oder MOD-Modulen. Für das rund 650 MB umfassende Sammelsurium benötigt man einen CD-tauglichen Amiga, ein Portemonnaie mit 17,80 DM und folgende Bestelladresse:



Stefan Ossowskis
Schatztruhe
Tel.: 0201/78 87 78



TV-BLECH AUF SCHEIBE



Traumhochzeit 1 – für hoffnungslose Romantiker sind bereits weitere Folgen angedroht. Wenn man kann, kann man zudem zwei CDs lang über **The Best of Dirk Bach Show** lachen, sich mit **The Best of Samstag Nacht** vergnügen oder bei **Sielmann 2000** der Fauna unter das Fell gucken. Persönlich würden wir allerdings abraten, denn was man da ab 45 Mäuse pro Stück erhält, lohnt weder in puncto Spieldauer noch in Sachen Qualität der MPEG-Codierung den Gang zum Fachhändler.



Steht Ihr auf Daily-Soaps, Bildschirm-Klamauk und anderen TV-Trash? Dann braucht Ihr nur noch ein CD³² mit MPEG-Karte und das aktuelle Angebot von Zyx Multimedia, um auch nach Sendeschluß glücklich zu werden!

Die Company hat nämlich einige kulturelle TV-Höhepunkte auf CD gebannt, etwa die schönsten Schicksalschläge aus **Gute Zeiten, schlechte Zeiten**, die peinlichsten Pannen der **Flodders** – Eine Familie zum Knutschen oder auch Die schönsten Anträge aus der

SCHÜLLER-SEX

Habt Ihr den Partner für Liebe, Leben und Bett schon gefunden? Herzlichen Glückwunsch! Dumm nur, wenn Ihr ihn (oder sie) jetzt wieder verliert, weil Eure Erfahrung sich auf Blüten und Bienen beschränkt...

Doch keine Sorge, für schlappe 89,- DM läßt sich das im Fachhandel ändern: Wo die Aufklärung versagt hat, springt Philips mit der Video-CD **Loving for a Lifetime** ein! Auf den beiden Scheiben der digitalen Liebesschule turnt ein Pärchen in seidener Bettwäsche vor, was es mit Begriffen wie Stimulation, Erektion, Safer Sex oder Orgasmusverlängerung auf sich hat. Und damit's kein reiner Voyeurismus ist, geben zwei (laut Beschreibung weltbekannte) Psychologen ihren erläuternden Senf dazu. Okay, entsprechende Bücher sind preiswerter, und die praktische Erarbeitung der Thematik macht mehr

Spaß, aber wer über ein MPEG-taugliches CD³² verfügt, kann ja mal sein Glück versuchen.



DIE MULTIMEDIA-BIBEL

Mit dem „multimedia-Jahrbuch '95“ hat der HighText Verlag nun ein Nachschlagewerk abgeliefert, das auf rund 190 Seiten etwa 400 Multimedia-Entwickler aus Deutschland fein sortiert auflistet.

Wer im Buchladen die geforderten 148,- DM abliefern, erhält die feine Marktübersicht zu Adressen und Leistungen – fein säuberlich nach Alphabet, Region, Hardware-Plattform, Dienstleistung oder Referenzanwendung geordnet. Dazu offeriert der Verlag eine Update-Möglichkeit sowie Bezug der Adressen auf Diskette. Sollten Ihr so was gebrauchen können, dürft Ihr Euch auch gerne unter der Telefonnummer 089/29 16 00 88 direkt beim Hersteller näher über das Angebot informieren.



Video-Digitizer

Echtzeit-Digitizer • 24 Bit Farbtiefe • Real-time-Digitizing • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden • leistungsfähige Software mit vielen Filtermöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0 • inklusive Anschlußkabel und Netzteil

Parallelport-Version DM 399,-
PCMCIA-Version für A600/1200 mit schnellerer Datentransferrate DM 479,-



1084 Stereo

Nützliches

Der VECTOR Harddisk-Adapter
 zum Anschluß von 3,5" Festplatten im A1200:
 • Adapter von 2,5" auf 3,5" • Stromversorgungs-kabel • Installsoftware • Anleitung DM 29,-
 D.h. aber zusätzlich mit 60cm Festplattenkabel für 3,5" Festplatten DM 39,-
 HD-Kit (Adapter und Festplatte) auf Anfrage

Der VECTOR Maus & Joystick-Adapter
 • Mausport-Verdoppler • automatische UND manuelle Umschaltung DM 19,-

Der VECTOR Multiport-Adapter
 • verdoppelt Maus- und Joyport gleichzeitig • automatische und manuelle Umschaltung • integriertes, abschaltbares Dauerfeuer DM 49,-

Das VECTOR Trackdisplay A2000
 kann alle 4 Laufwerke anzeigen • Laufwerks-nummer einstellbar DM 69,-

HardDisk & CD-ROM



VECTOR FALCON 8000
 • SCSI-Controller für Amiga2000/3000 und 4000 • Standard RigidDisk Block • optionale 8MB RAM-Erweiterung • modernste Gate-Array Technologie • externer SCSI-Anschluß • in die Hardware integrierter Treiber für Kodak FotoCDs und CDTV/A570/CD32 Software • incl. Software und deutschem Handbuch

Falcon8000 Controller solo DM 249,-
 Falcon8000 mit Harddisk/CD a. Anfrage

Multi I/O - Karte

VECTOR Connection Multi I/O-Karte
 • Amiga2000/3000/4000 • vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud • zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel • inklusive Portmanager für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen DM 299,-

Sound & MIDI

VECTOR Micro Sound
 Superskompakter Stereo Sound-Digitizer • Chinchstecker, LED-Peak-Anzeige • Eingangstregler DM 99,-

Das VECTOR MIDIPius
 Metallgehäuse • 1-IN, 1-THRU, 3-OUT • Leistungstreiber für lange Anschlußkabel • 700% Optokoppler DM 99,-
 MIDIPius incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 149,-

Das VECTOR mini-MIDI
 Metallgehäuse • 1-IN, 1-THRU, 3-OUT
 MiniMIDI incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 79,-
 MIDI-Kabel 5pol DIN 2m DM 129,-
 MIDI-Kabel 5pol DIN 5m DM 14,50
 MIDI-Kabel 5pol DIN 5m DM 22,50

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM2 DM 29,-
 • 2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x oder 3.1 im A500/2000 • kompatibel zu Kickstart 3.1

VECTOR KickUM3 DM 39,-
 • 3fach Umschalter 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 • kompatibel zu Kickstart 3.1

VECTOR KickUM Spezial DM 39,-
 • 2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel DM 39,-
 • 2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 • Umschaltung per Tastatur oder Mausklick!

Kickstart/Workbench Upgrades:

• Upgrade-Kit mit Software, Handbüchern und ROM(s):
 AS312 Kickstart/Workbench 3.1 für A1200 DM 219,-
 AS320 Kickstart/Workbench 3.1 für A500/2000 DM 189,-
 AS330 Kickstart/Workbench 3.1 für A3000 DM 219,-
 AS340 Kickstart/Workbench 3.1 für A4000 DM 219,-
 AS216 Workbench 2.1 Upgrade-Kit (ohne ROM!) DM 59,-

Wir führen Kickstart-ROMs:

Kickstart-ROM V1.3 DM 39,-
 Kickstart-ROM V2.04 DM 49,-
 Kickstart-ROM V2.05 (37,350 für A600HD) DM 89,-

Kickstart-ROM V3.1

für A500/2000 DM 89,-
 Set für A4000 DM 119,-

VGA-Adapter

• Adapter von Amiga-Monitorport 23pol auf VGA 15pol • für A1200/ A4000 an VGA- oder Multisync Monitor DM 29,-

VECTOR-Clock

• Interne Montage (einfach einstecken) • batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datumsfunktion • für den Amiga1200 und den 1200HD DM 49,-

VECTOR Maus

• 400dpi • inklusive Mauspad und Maushalter DM 49,-

Disk-Laufwerke

extern HD (1,76MB) für alle Amigas ab Kick2.0, Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus DM 239,-
 extern DD Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus DM 129,-
 intern A4000(HD) DM 199,-
 intern A2000 DM 109,-
 intern A500 DM 109,-
 intern A600/1200 DM 119,-
 alle internen Drives incl. Anleitung

HardDisk A500

• externer AT-Bus Controller für A500/500+ • Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs • Optionale 8MB RAM-Erweiterung • Harddisk/RAM abschaltbar • mit Handbuch und Installsoftware DM 199,-
 (Festplatten und RAM auf Anfrage)

HardDisk A600/1200 (2,5")

• für die interne Montage im Rechner • geringe Stromaufnahme schont das Netzteil • leise • incl. Kabel und ausführlichem Handbuch

Kapazitäten und Preise auf Anfrage

CD-Drive am A600/A1200

• CD-Drive incl. PCMCIA-Controller für den A600/1200 • Ext. Gehäuse mit Stromversorgungskabel • incl. Treiber- und CD32-Emulatorsoftware ab DM 379,-

Software auf CD

wir führen ständig eine große Auswahl der aktuellen CD-Titel für CD32, CDTV, A570 oder Amiga mit CD-Drive am Lager. Für ältere Titel bieten wir einen Bestellservice - fragen Sie uns

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie Post-Versandkosten ab DM 15,-. Elversand und Großgeräte per Trans O Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.

VECTOR HARD & SOFT ...was sonst?

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200
 • interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD • verwendet 72 Pin Standard PS2-SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB • optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50MHz, Sockel für PGA und FLOC-Typ vorhanden • batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum • kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger Betrieb ist möglich • Speichererweiterungen und Co-Prozessor sind abschaltbar DM 159,-
 Preise für RAM und Co-Prozessoren auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
 • intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter DM 249,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
 • intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM DM 119,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
 • interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM DM 89,-

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
 • intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM DM 69,-



Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570
 • interne FastRAM-Steckkarte DM 249,-

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller
 • Adapter für den internen Erweiterungsport des A570 • externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol • incl. Super-Handbuch und Installsoftware DM 149,-

Externes Gehäuse zum Falcon570
 • zum Einbau einer SCSI-Festplatte • incl. Netzteil und Anschlußkabel SUB-D 25pol DM 179,-

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Reparaturen & Ersatzteile

Wir reparieren Ihren Amiga oder Commodore Amiga-Zubehör schnell und kostengünstig. Wir führen fast alle gängigen Ersatzteile für den Selbstreparierer sowie Tastaturen und Netzteile für Ihren Amiga.

VECTOR Distributor

HK-Computer GmbH
 Hönlinger Weg 220 • D-50969 Köln
 Mo-Fr 10⁰⁰-13⁰⁰ u. 14⁰⁰-18⁰⁰, Sa 10⁰⁰-14⁰⁰
 Telefon: 0221 / 369062
 Telefax: 0221 / 369065
 Mailbox: 0221 / 369024



Was machen eigentlich

DIE BITMAP BROTHERS

Die digitale Bruderschaft gilt ja als Klasse für sich, vom guten alten „Xenon“ bis zur guten neuen „Chaos Engine“ genießen all ihre Spiele Kultstatus. Und weil man schon länger nichts mehr von den Jungs gehört hat, haben wir ihr Sprachrohr Eric Matthews nach Neuheiten ausgequetscht!



Bitmap-Bruder Eric Matthews

Zuletzt war es sehr still geworden um die Bitmap Brothers, hatten sich die Kerle womöglich in ein Digi-Kloster verdrückt? Nicht doch, sie haben nur aus alten Fehlern gelernt und kündigen Ihre neuen Titel nun nicht mehr Jahre im voraus an. Im Frühling wurde dann das baldige Erscheinen von „The Chaos Engine 2“ bekannt, nicht zuletzt durch das große Preview im Amiga Joker 3/95. Und an ihrem allerneuesten Hammer „Z“ stricken die verschwiegene Brüder nun schon gar drei Jahre lang! Die Zeit, das Schweigen in einem Interview zu brechen, war somit überreif... Ehe wir dem 32jährigen Eric nun auf den Zahn fühlen, sei aber sein Lebenswerk noch gebührend gewürdigt: Alle acht bisher erschienenen Games der Bitmaps – also „Xenon“, „Speedball“, „Xenon 2“, „Cadaver“, „Speedball 2“, „Gods“, „Magic Pockets“ und „Chaos Engine“ – gelten inzwischen als unsterbliche Klassiker, eine solche Vita kann sich wahrlich sehen lassen! Doch damit ist Mr. Matthews aus London mit seinem Latein noch lange nicht am Ende, derzeit entwickelt er mit seinen 13 Kollegen die beiden bereits erwähnten Titel sowie eine (schon nahezu fertige) Version von „Speedball 2“ für das CD32.



?: Eric, abgesehen von ein paar „Frühgeburten“ am Atari ST habt ihr den Amiga bislang stets mit den jeweils besten Versionen eurer Spiele beglückt – bleiben die Bitmap Brothers der „Freundin“ treu?
EM: Worauf ihr euch verlassen könnt! Jeder von uns ist Amiga-Fan, zumal man auf

dieser nach wie vor sehr guten Maschine immer noch sehr gut entwickeln kann.
?: Das hört man gerne. Laß mal hören, welche Spiele ein Fan wie du außer seinen eigenen gerne zockt.
EM: Mein liebstes Amigaspiel ist „Sensible Soccer“, am PC ist „Day of the Tentacle“ mein

Favorit, in der Spielhalle stehe ich auf „Daytona USA“, und auf Konsolen habe ich Stunden vor „Super Mario Kart“ verbracht. Ja, „Zelda“ habe ich sogar auf japanisch gelöst – gute Spiele zeichnen sich schließlich auch dadurch aus, daß sie ohne Textverständnis logisch sind.

?: Wow, ein wahrer Allround-Freak! Bleibt da überhaupt noch Zeit für andere Hobbies?

EM: Klar, ich liebe nämlich Oldtimer und besitze selbst einen alten Mercedes und einen Jaguar. Aber auch ein feines Essen oder ein schöner Film können mich reizen, genau wie gute Musik von Techno bis hin zu New Order und Weltmusik.
?: Genug des privaten Vorgeplänkels, kommen wir zu „Z“.

Bei der Vorführung hat uns das Spiel an Westwoods „Dune II“ erinnert – was ja kein Fehler ist, da braucht man nur unsere Leser-Charts anzusehen. Nun seid ihr aber dafür bekannt, das Letzte aus einem Genre herauszuholen, was wird das Programm also haben, das die Konkurrenz nicht hat?

EM: Wir liefern hier eine Parodie des Soldatenmythos ab, indem sich Roboter wie das Militär benehmen – nämlich so dämlich, daß sie ohne den Spieler verloren wären! Im krassen Gegensatz dazu werden die gegnerischen Truppen des Computers stehen, weil wir mit künstlicher Intelligenz inzwischen so viel Erfahrung haben, daß wir ihnen wirklich schlaue Taktiken spendieren konnten. Grundsätzlich werden fünf Sorten von Robbis in über 40 Aktionen zu steuern sein, dazu warten neun Fahrzeuge und vier Geschüt-



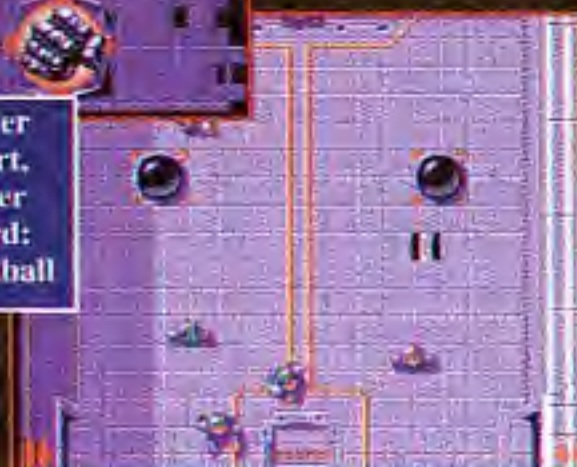
Ab Weihnachten soll die Schlacht toben: Z



Aller Anfang ist Kult: Xenon



Erster Sport, erster Mord: Speedball



Demnächst mit CD-Soundtrack und 256 Farben: Speedball 2



So steckten die Bitmaps die Plattformen in die Tasche: Magic Pockets

ze auf Befehle. Und wem die 25 Levels auf fünf Planeten nicht reichen, der kann sich im Mehrspieler-Modus per seriellen Link oder Modem mit menschlichen Kontrahenten messen. So oder so wird hier kräftig der Punk abgehen, „Z“ soll eine wahre Adrenalinbombe werden! Rein technisch hoffen wir, alle Features der PC-Version am Amiga integrieren zu können, z.B. das „Real Time Sprite Scaling“, wo explodierende Vehikel und Gebäude durch die Gegend fliegen und dabei rotieren. So kann es übrigens passieren, daß die Trümmer auch die Truppen des Spielers begraben, man sollte also nicht sinnlos alles in die Luft jagen. Selbst wenn es noch soviel Spaß macht...

?: Könnte man es also auf die Formel „Mehr Spaß durch mehr Action“ bringen?

EM: Genau! Was ich an „Dune II“ nicht mochte, ist diese lange Bau-Phase vor dem großen Kampf, genau wie die Struktur nach Spielerzügen.

Bei „Z“ wird alles gleichzeitig geschehen, zudem tobt die Schlacht quasi von Anfang an. Und das sehr realistisch, beispielsweise indem man einen Scharfschützen auf den Fahrer eines Feindfahrzeugs ansetzt, um dieses so vielleicht übernehmen zu können. ? : Bißchen makaber, was? Genügt die Tatsache, daß es Roboter sind, oder plant ihr eine entschärfte Version für den deutschen Markt?

EM: Nö, denn das Game wird nicht brutal werden – blutrünstige Spiele mögen wir nicht, egal, wie gut so was bei den Käufern ankommen mag! Durch einen gewissen Cartoon-Touch soll bei „Z“ eher der Eindruck einer ferngesteuerten Spielzeugarmee entstehen; das jugendgefährdendste am Programm wird die Sprachausgabe sein: Unsere Robbis fluchen wie Lastwagenfahrer!

?: Okay, aber vielleicht wißt ihr noch gar nicht, daß hierzulande erst kürzlich „The Chaos Engine“ in der Version

für das Mega Drive indiziert wurde?

EM: Was? Sind die plemplem?! „Chaos Engine“ auf dem Index? Das kann doch nur ein Witz sein...

?: Nein, das ist bitterer Ernst. So, und jetzt verrätst du uns zum Schluß bitte noch, warum das Spiel eigentlich „Z“ heißt – ernsthaft gab es ja bereits mal ein Spiel gleichen Namens für den 64er.

EM: Tja, es ist einfach höllisch schwer, einen griffigen Namen zu finden, der noch nicht vergeben ist! Das Projekt hatte lange den Codenamen Z, wir wollten es dann „Remote Control“ nennen. Aber da war Z schon so beliebt, daß wir dabei blieben.

?: Uns soll's recht sein, solange ihr auch beim Amiga und der von euch gewohnten Qualität bleibt. In diesem Sinne noch vielen Dank für das nette Gespräch. (mm)



War einfach göttlich: Gods

Nur im Alphabet das Letzte: Z.



Geteilter Screen, doppelter Spaß: The Chaos Engine 2



Sven „Magic Lights“ Dreesbach aus Rheinbach hat dieses schmucke Zimmer auf einem A4000/030 mit satten 10 MB RAM, „Maxon Cinema 4D Prof.“ und „DPaint IV AGA“ entworfen. Stubenhocker wie wir sind da natürlich ganz begeistert!

Edgar Leidig aus Kreuztal ist offenbar ein Fan des Roten Barons. Sein Fokker-Dreidecker wurde auf einem A500 mit Turbokarte, 5 MB RAM, „Reflections 2.0“ und „DPaint IV“ zusammengeschraubt – fehlt nur noch Snoopy auf seiner Sopwith Camel...



Tief ins Glas geschaut hat Falk Brunner aus Oschatz: Sein Werk namens „Plastik ist Scheiße“ wurde in acht Stunden auf einem umweltfreundlichen A1200 mit Hilfe des Low-Cost-Ray-Tracers „Highlight“ berechnet.

Abrakadabra, Hokuspokus, dreimal schwarzer Kater: Eidge-nosse M. Mildenberger zauberte seine „Magic Disk“ per Turbo-1200er, „DPaint IV AGA“ und „Maxon Cinema 4D Prof.“ aus dem Digi-Zylinder.



Joker Galerie



Marc Gutzwiller aus der Schweizer Metropole Reinach machte mit „DPaint IV“ den Joker quasi zum Mister Universum – unser Haus- und Hofnarr fand das außerirdisch gut und bedankt sich recht galaktisch!

Früh übt sich, wer ein Zocker werden will! Das weiß auch Thomas Viereckel aus Sulzberg, wie sein putziges Compi-Kid beweist.



Und noch mal Thomas Viereckel, diesmal mit einer psychedelisch angehauchten Skyline des Big Apple. Schon erstaunlich, was man so alles mit einem A1200, dem Video-Digitizer „Snapshot Pro“, „DPaint IV“, „PPaint“ und einer Extraportion Kreativität machen kann!

Wahre Künstler lassen sich nicht von Schwimmbad und Biergarten locken, sondern von den Musen – und die haben Euch diesmal wohl besonders ausdauernd geküßt, was uns einige besonders prachtvolle Werke bescherte.

DOPPELT GUT...

...ist deshalb auch die Galerie der ersten Doppelausgabe geraten; gönnt Euch ein Eis auf unsere Kos... äh, unser Wohl. Nach dem Schleck solltet Ihr aber flugs wieder an die Arbeit gehen und fleißig für Kunst-Nachschub sorgen: Ob gezeichnet, gemalt oder gepixelt ist Jacke wie Hose, nur **SELBST-ERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß das Werk sein, um vielleicht bald hier ausgestellt zu werden. Bitte bestätigt uns also Eure Urheberschaft schriftlich, macht ein paar Angaben zum verwendeten Malkasten, legt Rückporto bei, und pinselt einen leserlichen Absender auf den Umschlag. Wenn dann auch noch ein, zwei Bilder drin sind, geht das Paket umgehend an den

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



AKTION LESERTEST RISE OF THE ROBOTS

Wer Hiebe austeilt, muß auch welche einstecken können! Das dachte sich jedenfalls ganz offensichtlich der 16jährige **Oliver Holsten** aus Schwanewede, als er diesen Lesertest zu Mirages Robo-Prügelei verfaßte.



DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer fühlt sich noch zum Schreiben berufen? Schickt uns einfach Euren etwa eine Schreibmaschinenseite langen Testbericht (wichtig: mit Bewertung!) über ein Amiga-Spiel, das nicht älter als zwölf Monate sein sollte. Altersangabe und ein (Paß-) Foto des Autors dürfen ebenfalls nicht fehlen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und die Anschrift lautet:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Schon vor dem Erscheinen machte das Spiel durch neuartige Grafik von sich reden – leider wurde dabei nicht ganz klar, daß sich die sieben (nicht frei anwählbaren) Roboter nur auf einem A4000 wirklich wohlfühlen...

Auf einem A1200 ohne zusätzliches Fast-RAM scheinen die Blechdosen dagegen noch im Winterschlaf zu sein, was zusammen mit dem arg begrenzten Schlagrepertoire aus verschiedenen Schlägen und Tritten sowie der Tatsache, daß man immer mit dem gleichen Cyborg kämpfen muß, doch sehr auf die Motivation drückt. Die FX sind erträglich; Musik aber bemerkte ich nicht, da das Intro und die Filmsequenzen aus Speichermangel leider entfallen mußten und das monotone Gelärme einer schlecht imitierten E-Gitarre im Optionsmenü für mich kaum als Musik bezeichnet werden kann. Dabei haben sich Mirage und die Coder von Instinct gerade bei den Einstellungen sehr viel Mühe gegeben: Die Rundenanzahl und die Dauer einer Runde sind variabel, man kann mit oder ohne Schatten und Bildschirmvibrationen nach schweren Treffern seinen Gegner verschrotten und den Schwierigkeitsgrad abändern. Bloß zappelt der stets im Blickpunkt stehende Roboter bei jeder Aktion im Optionsmenü, als hätte er epileptische Anfälle.

Im Spiel selbst kann man den Gegner mit simpelsten Taktiken zu Boden strecken – von der vollmundig im Handbuch

beschriebenen „künstlichen Intelligenz“ kann keine Rede sein. Zudem verweigert unser Cyborg manchmal einfach die Arbeit, so daß man den Angriffen des Kontrahenten bis zu drei Sekunden lang wehrlos ausgeliefert ist. Auch die Raumaufteilung des Screens ist miserabel: Einige Roboter können über den ganzen Bildschirm schlagen, und man selbst hat keine Chance auszuweichen, da die Programmierer darauf verzichtet haben, ihrem Spiel das Scrollen beizubringen.

Die nötige Festplatteninstallation funktioniert, wie sollte es anders sein, auch nicht ohne Haken und Ösen. Man muß nämlich vor dem Spielstart erst die Installationsdiskette laden (was kaum im Sinne einer HD-Installation ist), ins Shell bzw. CLI gehen und dort mehrere Zeilen Systembefehle eingeben. Und so finde ich es für dieses Game fast schon unpassend, daß es keinerlei Neigung zum Systemabsturz entwickelt... (Oliver Holsten)

RISE OF THE ROBOTS (MIRAGE/TIME WARNER INTERA.)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
40%	91%
90%	GRAFIK 88%
30%	ANIMATION 92%
0%	MUSIK 84%
55%	SOUND-FX 86%
70%	HANDHABUNG 90%
35%	DAUERSPASS 92%

CD32 Top-Angebote

Alfred Chicken	9,90
Out To Lunch	15,-
Soccer Kid	29,-
Jetstrike	33,-
Power Games	29,-
Pinball Illusions	59,-

CD 32 Hits

Shadow Fighter	59,-
Clockwise	39,-
Microcosm	34,-
All Terrain Racing	49,-
Kingpin	39,-
Dark Seed	52,-
Chuck Rock 2	29,-
Lost Vikings	29,-
James Pond 3	39,-
Super Stardust	59,-
Theme Park	69,-
Flink	49,-
Death Mask	64,-
Subwar 2050	69,-
Jungle Strike	59,-
Roadkill	59,-
Power Drive	64,-
D/Generation	24,-
Brian The Lion	24,-
Liberation	29,-
Battle Chess	29,-
Ryder Cup	29,-
PGA Europ. Tour	59,-
Striker	39,-
Video Creator	49,-
Kid Chaos	29,-

Amiga CD

Giga Games 2	18,-
Megahits 5 (2CD)	49,-
Megahits 1 & 2 je	29,-
W. Science Animat.	44,-
3D Arena	44,-
Aminet 5	19,-
Amiga Tools 2	49,-
Meeting Pearls 2	17,-

Amiga Disk-Games

Crystal Dragon	24,-
Kingpin	24,-
Embryo	24,-
Lion King AGA	49,-
Aladdin AGA	59,-
Pinb. Illusions AGA	69,-
Lemmings 3 AGA	69,-
Bling! AGA	99,-

CD32 Gamer

Die ultimative
Zeitschrift für jeden
CD32 User.
Abomöglichkeit
exclusiv bei uns.
Probeheft nur 15,-

Amiga CD-Club

Das Forum für alle
Amiga CD- und
CD32-Freaks.
Infopaket gibt es
gratis.

MAIL

Petra Lill
Laser-Druck-Service
Bonater Str. 27
47178 Duisburg
Tel.: 0203/4791607 (16-19 Uhr)
Fax.: 0203/4792255
Versand: Post-NN 9,- DM
VK (Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM

Amiga

All Terrain Racing /dt	46,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Baldies /dt	55,95
Battle Isle & Data Disk /dt	34,95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	34,95
Bling! /dt	76,95
Bump 'n' Burn /dt	53,95
Bundesliga Manager Hattrick	74,95
Supporter /dt	49,95
Cannon Fodder 2 /dt	62,95
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
Colonization /dt	67,95
Classic Adventure Collection /dt	54,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
Dawn Patrol /dt	71,95
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou /dt	67,95
Der Clou! - Die Profi Disk /dt	44,95
Der Patrizier /dt	46,95
Der Reeder /dt	84,95
Die Box Vol. 1 /dt	46,95
Die Siedler /dt	46,95
Doppelbass /dt	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.
Eishockey Manager /dt	34,95
Elfmänner /dt	46,95
FIFA Soccer /dt	48,95
Flamingo Tours /dt	65,95
Flight of the Amazon Queen /dt	V.mö.
Formula 1 World Champ. Edition /dt	55,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
High Seas Trader /dt	52,95
Historyline 1914-1918 /dt	34,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
Jungle Strike /dt	46,95
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	59,95
Lollypop /dt	65,95
Lords of the Realm /dt	59,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95
Mr. Nutz /dt	46,95
Oldtimer /dt	51,95
PGA European Tour /dt	54,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	79,95
ranTrainer /dt	V.mö.
Robinson's Requiem /dt	53,95
Ruff 'n' Tumble /dt	46,95
Ruffian /dt	34,95
Rüsselsheim /dt	61,95
Sensible Soccer International /dt	34,95
Sensible Golf /dt	69,95
Sensible World of Soccer /dt	62,95
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Skidmarks /dt	47,95
Super Skidmarks /dt	53,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	V.mö.
Syndicate /dt	61,95
Theme Park /dt	53,95
Top Gear 2 /dt	46,95
Tower Assault /dt	35,95
Turbo Trax /dt	46,95
UFO /dt	67,95
Whale's Voyage 2 /dt	V.mö.
Zeppelin /dt	69,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D /dt	
CD 32 - A1200	56,-
Bundesl. M. Hattrick /dt	75,-
Colonization /dt	67,-
FIFA Soccer /dt	47,-
First Encounters /dt	
CD 32 - A1200	56,-
Jungle Strike /dt	47,-
Super Skidmarks /dt	53,-
UFO /dt	67,-

1 MB-Erweiterung
für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3,5" 109,00

So

könnt ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Aladdin /dt 62,95
Alien Breed 3D /dt 53,95
Bling! /dt 82,95

Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95
Der Clou /dt 67,95
Doppelbass /dt 79,95

Erben der Erde /dt 58,95
First Encounters /dt 55,95

Hanse - Die Expedition /dt 41,95
High Seas Trader /dt 52,95

Jungle Strike /dt 55,95
Lemmings 3 /dt 55,95

Lion King /dt 62,95
Oldtimer /dt 51,95

PGA European Tour /dt 55,95
Pinball Illusions /dt 55,95

Rise of the Robots /dt 74,95
Rüsselsheim /dt 61,95

Sim City 2000 /dt 69,95
Star Trek /dt 71,95

Subwar 2050 /dt 67,95
Super Stardust /dt 53,95

Theme Park /dt 64,95
Tower Assault /dt 35,95

UFO /dt 67,95
Whale's Voyage 2 /dt V.mö.

CD 32

Alien Breed 3D /dt 53,95

All Terrain Racing /dt 46,95

Banshee /dt 53,95

Der Clou /dt 67,95

Fields of Glory /dt 58,95

First Encounters /dt 55,95

Gunship 2000 /dt 58,95

Jungle Strike /dt 55,95

Kingpin /dt 26,95

Little Diva /dt 53,95

Pinball Illusions /dt 54,95

Pirates! Gold /dt 58,95

Roadkill /dt 53,95

Shadow Fighter /dt 53,95

Subwar 2050 /dt 58,95

Theme Park /dt 61,95

Tower Assault /dt 53,95

UFO /dt 58,95

Ultimate Body Blows /dt 53,95

Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:	
A-Train /dt	35,95
Alien Breed Special Edition	21,95
Arcade Pool /dt	21,95
B-17 Flying Fortress /dt	34,95
Body Blows /dt	23,95
Campaign /dt	34,95
Desert Strike	26,95
Dogfight /dt	34,95
Dune 2	28,95
Elite Plus /dt	34,95
F-117A Nighthawk /dt	34,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
Fields of Glory /dt	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Jurassic Park	27,95
Kingpin /dt	23,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
King's Quest 5 /dt	29,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
Pacific Islands /dt	34,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Red Baron /dt	26,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 - 4 /dt	je 29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Team Yankee /dt	34,95
Tornado /dt	34,95
Wing Commander /dt	20,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95

Zwar heißt es ja, daß aller guten Dinge drei seien, doch kann das kaum für die Drittauflage eines Rennspiels unter jeweils neuem Namen gelten – und wenn sich, wie hier, die Nachzügler nur marginal vom Pace-Game unterscheiden, dann macht alsbald das böse Wort „Etikettenschwindel“ die Runde...

Im Vergleich zu den Vorläufern finden sich nämlich kleine Präsentations-Retuschen wie verschönerte Zwischenscreens, im Sichtfeld integrierte Anzeigen (Tacho, Reifenzustand und Benzinpegel, nicht aber Stoppuhr und Pistenkarte) und flottere Titelmusik nebst überzeugenderen Sound-FX, doch ist das letztlich alles nur Oberflächentünche, weil in Sachen Gameplay alles beim alten blieb: In einem Flitzer der Formel 1 sind wahlweise Solorennen gegen 15 Computergegner oder Splitscreen-Läufe gegen einen Mitspieler bzw. CPU-Lenker zu bestreiten. Wegen des monumentalen Scoreboards und fehlender PAL-Ausnutzung bleibt die Sicht dabei gerade in den Duo-Modi arg beschränkt, zudem wurde an der unausgewogenen Steuerung wenig getan. So drosseln schon wieder selbst leichte Rempeler gegen Bäume, Häuser oder anderes Straßenbeiwerk das Tempo oft gnadenlos auf Null, beschleunigt wird anschließend stets per Stick, statt optional mit dem Feuerknopf. Und weil die Konkurrenzfahrzeuge zu groß geraten sind, werden Überholmanöver vielfach zum Glücksspiel.

Fairerweise sei gesagt, daß die karge, aber auf jedem Amiga pfeilschnelle 3D-Optik in Bewegung deutlich besser aussieht als auf den Fotos, zudem verstehen die drei Spielmodi auch langfristig zu motivieren. Hat man nämlich erst Übungsrun-

F1

WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

Umweltschutz ist gewiß auch im Motorsport ein wichtiges Thema, aber zuviel Recycling schadet dem Blech: Hier schickt Domark die alten Lankhor-Boliden aus „Vroom“ nach „F1“ nun schon wieder an den Start!



So viele Optionen...



...so wenig Neues!



Frisch integriert: die Heck-Perspektive

PS-Action am Splitscreen

den auf den 16 realen Pisten (Monaco, Spa etc.) gedreht, wartet der komplette WM-Zyklus inklusive zweier Qualifikationsrunden zwecks Bestimmung der Startposition – oder man geht in die Knockout-Competition, wo sich nur die jeweils ersten acht Fahrer im Ziel für das folgende Rennen qualifizieren. Generell sind dabei die Anzahl der Runden und das Können der Gegner variabel, man darf sich seinen Rennstall aus acht Angeboten (Ferrari, McLaren, Williams etc.) aussuchen, in der Box zwischen Automatik und Schaltgetriebe wählen, tanken, den Spoiler justieren oder bei Bedarf die Slicks gegen Regenreifen eintauschen.

Doch bis auf das aktualisierte WM-Teilnehmerfeld, vier zusätzliche Strecken und eine optionale Heck-Perspektive (statt der üblichen Cockpit-Kamera) kennt man das halt alles schon; im Gegenzug stornierte Vorgänger-Features wie der Turbo-Modus oder die Maus-Steuerung werden kaum vermißt. Für Neulinge ist das aufgewärmte Game somit durchaus eine Überlegung wert, Rennveteranen sollten es aber weiträumig umfahren. (rl)

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION (DOMARK)

FORMEL-1-RASEREI

65%
„ÜBERHOLT“



GRAFIK	66%
ANIMATION	72%
MUSIK	60%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	68%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 <input type="checkbox"/> NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	REKORDZEITEN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Hersteller M-Tec kennt man durch gute und günstige Turbokarten oder Speichererweiterungen, jetzt soll man ihn auch als Spieleschmied kennenlernen – mit dieser knobeligen Mischung aus bewährten Rezepten.

Das Spielprinzip ist so eine Art „Who is Who?“ im klassischen Digi-Denkport: Auf 42 Levels hat das Programmerteam MegaArts diverse Elemente von „PacMan“, „Emerald Mines“ und „Sokoban“ verteilt.

Der Screen zeigt dabei jeweils ein labyrinthisches Spielfeld voller Wände, verschiebbarer Felsen und verschlossener Türen, dessen Ausgang ein grüner Rundling mit Sonnenbrille innerhalb einer vorgegebenen Anzahl von Schritten finden soll. Dafür bleibt ihm nur begrenzt Zeit, und in der so entstehenden Hektik ist schnell eines der drei Bildschirmleben an die kugeligen Gegner verloren – falls man nicht zuvor eine Kraftpille (sie

macht die Feinde vorübergehend genießbar) geschluckt oder ausreichend andere herumliegende Extras wie Schußkraft, Zeitbommi oder Schlüssel eigesackt hat. Verstreute Juwelen lassen das Punktekonto anschwellen, dazu kommen alle fünf Abschnitte ein Paßwort sowie ein Duo-Modus für fünf Runden Simultantüftelei. Die ordentlich animierte Grafik

ist von der eher simplen Art, aber Sound und Digisprache wissen recht gut zu gefallen. Auch gehorcht der Stick aufs Wort, was das abwechslungsreiche Konzept von Brain Man zu einer unterhaltsamen Erfahrung macht – selbst wenn die Schritt- und Zeitbegrenzungen wenig Spielraum für Experimente lassen. Fans des Genres werden somit solide be-



Ausgang gesucht!

dient, der Preis geht ebenfalls in Ordnung. Insgesamt also kein übles Debut von M-Tec, das da unter der Telefonnummer 02041/46 56 direkt bestellt werden kann. (mic)

BRAIN MAN

(M-TEC/MEGAARTS)

LABYRINTH-KNOBELEI

61%

„NETT“



GRAFIK	38%
ANIMATION	44%
MUSIK	62%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	63%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR

50,-DM!

Bestelladresse: Joker Verlag - „JOKER SHOP“ - Bretonischer Ring 2 - 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

FASTFOOD FÜR MANAGER:

Die englische Company ESP hat mit ihrer Masters-Serie schon so manche Sportart für Wirtschaftssimulanten aufgekocht – das vorliegende Vier-Gänge-Menü schmeckt allerdings alles andere als meisterlich.

STABLE MASTERS

Bis zu vier Roßhändler sind hier zum Aufgalopp eingeladen. Um es auf der Rennbahn zu Ruhm und Reichtum zu bringen, werden Jockeys angeheuert, die maximal sechs Gälle pro Stall angemeldet und dann Wetten plazierte. Wer sich dabei nicht nur für den Einlauf interessiert, darf sich auch anschauen, wie die Starter aus der Seitenan-



sicht ihre Hufe schwingen. Dabei kommt sogar kurzfristig etwas Spannung auf; auf Dauer geht den Mähren mangels Komplexität allerdings recht schnell die Puste aus.

FORMULA 1 MASTERS

Maximal vier Rennstallbesitzer kämpfen hier um WM-Punkte: Man investiert in Boxencrew bzw. Motorleistung, wählt Spoilereinstellung und Reifen. Die Gummis lassen sich auch während des Rennens in einer lächerlichen Actionsequenz wechseln, indem ein Fadenkreuz schnellstmöglich in der Mitte der Nabe plazierte wird. Der Spielspaß bleibt freilich trotzdem auf der Strecke, schon weil es viel zu lange dauert, bis man sich konkurrenzfähige Motoren und Piloten leisten kann.



FOOTBALL MASTERS

Vier Spieler zum dritten; hier kümmern sie sich um Training, Taktik, Transfermarkt, Sponsoren oder Stadionausbau. Die Komplexität geht somit halbwegs in Ordnung, die Präsentation dagegen keinesfalls: Der Tiefpunkt des optischen und akustischen Trauerspiels ist die Darstellung der Begegnungen, wo in der lin-

ken oberen Ecke des Bildschirms ein Ball durch ein winziges Feld ruckelt. Auch wenn man bei Elfm Metern selbst zu Maus oder Joystick greifen darf, hat dieser Fußballmanager also nicht die geringste Chance gegen die übermächtige Genre-Konkurrenz.



Team	LEAGUE			CUP			TOTAL		
	P	M	D	P	M	D	P	M	D
Manchester	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Leeds United	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Leicester City	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0
Sheff. Wed.	12	12	0	1	1	0	13	13	0

CRICKET MASTERS

Wer Baseball zu alltäglich findet, wird bei diesem urenglischen Sport-Exoten fündig, wo sich Solisten durch einen Wust von Statistiken wühlen, fleißig taktieren, Verträge aushandeln und ihre Schützlinge in Sachen Fitneß, Moral und Strategie auf Vordermann bringen dürfen. An den Irrfahrten durch das totale Menüchaos werden allerdings wohl nur eingefleischte Cricket-Fanatiker Gefallen finden – und die haben es eh nicht besser verdient...



FAZIT

Kurzum, hier wartet ein PD-Quartett zum Wucherpreis von 26 Pfund pro Spiel – wahrlich eine „Meisterleistung“! Wer statt

zuhören lieber fühlen will, bestellt direkt bei: ESP Software, 0044/1702/434600. (st)

Titel	Stable Masters	Formula 1 Masters	Football Masters	Cricket Masters
Hersteller	ESP Software	ESP Software	ESP Software	ESP Software
Kurzbeschreibung	Galopper-Manager „genießbar“	Rennsport-Manager „angebrannt“	Fußball-Manager „versulzen“	Cricket-Manager „geschmacklos“
Gesamtwertung	46%	22%	39%	10%
Grafik	42%	17%	12%	6%
Animation	58%	11%	6%	2%
Musik	0%	8%	0%	0%
Sound-FX	45%	4%	2%	1%
Handhabung	58%	39%	50%	22%
Deverspaß	44%	24%	52%	17%
Für...	Anfänger	Variabel: 3 Stufen	Variabel: 3 Stufen	Variabel: 2 Stufen
Preis	£ 25,99	£ 25,99	£ 25,99	£ 25,99
Speicherbedarf	1 MB	1 MB	1 MB	1 MB
Disk / Zweitfloppy	1 Ja (Save Disk)	1 Ja (Save Disk)	1 Ja (Save Disk)	2 Ja
HD-Installation	Ja	Nein	Ja	Ja
Speicherbar	nein	nein	nein	nein
Deutsch	nein	nein	nein	nein



Scanner für alle Amiga Incl. Software

64 / 256 Graustufen Alfa Data 179,- / 299,-
 262.000 Farben Alfa Data / Mustek 359,-
 Epson GT 6500 16,8 Mio. Farben / Flachbett 1099,-

Multiscanmonitore für A1200/4000

Acorn AKF 50 - strahlungsarm 15.6 - 38 kHz
 stellt alle Auflösungen des Amiga dar
 - einschließlich PAL (15.6 kHz) - 645,-
 Microvitec 1438 LR - strahlungsarm 645,-
 Scandoubler für Amiga 2000 - 4000 289,-
 Multiscanmonitore für Scandoubler 15" / 17" ab 699,-

Amiga 1200 - 4000 Acorn Risc PC's

Amiga 1200 a.A.
 Amiga 4000 030 - 040 a.A.
 CD 32 incl. Software 319,-
 Acorn Archimedes 3010 incl. Software 799,-
 Acorn Risc PC incl. Software 2999,-

Syquest Wechselfestplatten

SQ 3270 270 MByte 3.5" AT oder SCSI je 569,-
 Medium 270 MByte 119,-

CD-ROM - Laufwerke Controller Incl. Software

Toshiba 8601 4.4 fach SCSI 589,-
 Sony CDU 55e 2 fach SCSI 359,-
 Overdrive CD Double Speed incl. Controller
 für Amiga 600 / 1200 439,-
 Tandem CD-ROM Double Speed incl. Controller
 für Amiga 2/3/4000 349,-
 Quadra Speed Aufpreis 99,-

Drucker Treiber & Zubehör auf Anfrage

Citizen Druckertreiber (Printmanager) 49,-
 Citizen ABC-Printer / 24 Nadeln 349,-
 Citizen Swift 200 mono / Swift 200 Colour 399,- / 469,-
 Canon BJC 4000 Tintenstrahl drucker Colour 699,-
 weitere Drucker von Canon / Citizen / Epson / Hewlett Packard erfragen

Fax-Modems Incl. Zulassung und Amiga DFÜ Software

14.400 Baud (BZT) 189,-
 28.800 - V-Fast-Class / V34 (BZT) 399,-
 USRobotics Courier 28.800 V-Fast / V34 (BZT) 999,-

Speichererweiterungen / Turbokarten

Amiga 600 1.0 MB incl. Uhr / Akku 99,-
 Amiga 1200 1.0 MB / 4.0 MB incl. Uhr / Akku 189,- / 389,-
 Amiga 1200 4.0 MB / 28MHz 68020 CPU / Uhr / Akku 429,-
 PS II SIMM 4.0 MB 279,- / 8 MB 489,- / 16 MB 769,-

Festplatten Festplattencontroller incl. RAM-Option bis 8 MB

Amiga 500/500plus	incl. Controller	540 MB	499,-	/	850 MB	599,-DM
Amiga 2000	incl. Controller	420 MB	459,-	/	850 MB	569,-DM
Amiga 600/1200 2.5"	260 MB	299,-	/	340 MB	529,-	/ 420 MB 599,-DM
3.5" Festplatten AT-Bus	540 MB	299,-	/	850 MB	399,-	/ 1.1 GB 629,-DM
3.5" Festplatten SCSI	540 MB	369,-	/	850 MB	599,-	/ 1.0 GB 769,-DM



24 Nadeln / leiste
 200 Zeichen-Sekunde
 2 Jahre Garantie





Computer

Groß- und Versandhandel
 Händleranfragen erwünscht

Heide 4
39261 Zerbst
 Tel. 03923-783616
 Tel./Fax 03923-780168
 Mailbox 03923-783613

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Ulrike Strobel

<p>Alien Breed 3D AGA DA 57.90 Alien Olympics DV 58.90 All Terrain Racing DA 49.90 Bing (2MB) DV 83.90 Bing AGA (3MB) DV 89.90 Bloodnet AGA DA 63.90 Chartbreaker DV 62.80 Cross Check DV 44.90 Cyberspace DV 73.90 Dawn Patrol DV 73.90 Der Meister DV 57.90 Doppelpass (auch AGA) DV 79.90 Dragonstone DV 65.90 Dreamweb AGA DV 69.90 Dungeon Master II AGA DV 73.90 Elite 3 AGA DV 58.90 Erben der Erde AGA DV 59.00 Flamingo Tours DV 66.00 Flight of the Amazon Queen DV 63.90 Jungle Strike DA 58.90</p>	<p>Kingdoms of Germany DV 69.90 Kingpin DA 28.90 King's Quest 6 DV 62.90 König der Löwen AGA DA 63.90 Lemmings 3 DA 57.00 Lollypop DV 62.90 Oldtimer (auch AGA) DV 52.50 PGA European Tour DA 57.90 Pinball Illusions AGA DA 63.90 Powerdrive DA 59.90 ran Trainer DV 79.90 Riss of the Robots (auch AGA) DA 69.90 Shadow Fighter DA 58.90 Sim City 2000 AGA DV 69.90 Star Crusader (auch AGA) DV 63.90 Subwar 2050 AGA DV 69.90 Super Stardust AGA DA 59.90 Theme Park DV 59.90 Theme Park AGA DV 67.90 Top Gear 2 (auch AGA) DA 49.90</p>	<p>Tower Assault - Alien Breed 3 DA 39.90 UFO (auch AGA) DV 69.90 Zaewolf DA 69.90 Zeppelin DV 67.90</p> <p>+ CD32 + CD32 + CD32 +</p> <p>Alien Breed 3D DA 58.90 Bloodnet DA 63.90 Elite 3 DV 58.90 Evasive Action DA 58.90 Extractors DA 65.90 Pinball Illusions DA 67.50 Powerdrive DA 63.90 Star Crusader DV 63.90 Subwar 2050 DV 63.90</p> <p>Amiga CD - ROM auf Anfrage!</p> <p>Spiele A500/A1200/CD32/ Amiga CD Anwendersoftware + Zubehör GESAMTLISTE anfordern!</p>
---	--	---

Ebenfalls im Angebot
 Software für andere Systeme
 Liste anfordern!

<p>+++ ZUBEHÖR +++</p> <p>Dir. Opus 5.0 DV 128.50 Externes Laufwerk 129.50 Internes Laufwerk A500 119.50 PC-Task 3.1 DV 169.90 Communicator III 155.00 512 KB für A500 55.00 2 MB für A500 265.00 1 MB für A600 109.50 Workbench 3.1+Kick A1200 DV 159.00 Joypad Honeybee Prof. CD32 43.50 Maus mit Pad und Halter 400 dpi 38.50 Blitz Basic 2 V1.9 DV 229.00 CDBoot 1.0, Emulator CD32/1200 56.00 DeLuxe Paint 5 DV 269.00</p>

ESSER-SOFT KÖLN
 Adrian-Meller-Str.10
 50859 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse Post DM 7.50 / bei Vorkasse UPS DM 9.00
 NV Post DM 10.50 / NV UPS DM 17.00 / Ausland nur Vorkasse per Schick DM 17.00
 Bei Software ab DM 950,- Bestellwert weisen wir **versandkostenfrei** (nur in Inland).
 *In Druck und die Magazine noch nicht lieferbar.
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

Telefon : 0221 / 50 50 68
 Telefax : 0221 / 50 83 10
 BTX : ESSER#SOFT

SPARSCHWEIN

Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004
 ohne zusätzliche Gebühren BTX SPARSCHWEIN #
 BOX 05368 1548
 Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich!

<p>MICROCOSM CD32 39,- PINBALL ILLUSIONS CD32 65,- FLINK CD32 35,- CD ROM für A1200 incl. MICROCOSM 485,- CD32 + Master Blaster Bundle 570,- = Oscar, Diggers, Tower Assault, Deep Core, Microcosm, Super Stardust, Guardian + Zeitschrift CD32 Gamer Special CD32 + Platform Panic Bundle 499,- = Oscar, Diggers, Chuck Rock I+II, Bubba n Stix, Brian the Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer Special CD32 + MOST WANTED Bundle 499,- = Oscar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Lotus Trilogy, Simon t. Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer Special Alle Bundles auch mit RGB Gerät Tastatur + Mouse für CD32 125,- CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel 85,- AMIGA CD32 Honeybee Pad 49,- Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD 19,- CD32 Gamer DEMO CD Ausgabe 3-10 je 10,- Über 100 CD32 GAMES am Lager ab 15,-</p>	<p>Blizzard 1220/4 Turbo Memory Board 420,- Blizzard 1230 III Turbo Boards ab 385,- HDD 3.5" 540MB incl. Adapter für A1200 395,- 540MB HDD incl. Controller für A500/500+ 530,- 3.5" Festplattenadapter für A 600/1200 19,- ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,- Alle Festplatten READY TO RUN mit vorinstalliertem Betriebssystem! OS 3.1 KickRom + WB für A500/A2000 165,- OS 3.1 KickRom + WB für A1200 165,- 720MB HDD SCSI 2 QUANTUM 450,- CD-ROM TRIPLESPEED SCSI 2, intern ab 375,- Commodore SCSI Controller 2091 110,- Tandem Contr. + 4-Fach Speed CD-ROM 495,- Ext. V34 Fax/Data Modem 28800 mit BZT ab 355,- Dpaint 4.5 + Amiwrite + N.Mannsell 90,- Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg Alle Preisseng. in DM, zzgl. Fracht u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN - Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - Alle Power, AMIGA, Blizzard, Commodore, Honeybee, QUANTUM und Tandem sind eingetragene Warenzeichen.</p>
---	---

ROADKILL

Seit einigen Monaten tobt der von Vision/Acid Software inszenierte Autokrieg nun schon auf den Silberpisten des CD³², jetzt schlägt der bombige Straßenkiller auch von Diskette zu – allerdings nur mit AGA-Waffen.

Dabei müssen Floppy-Raser tatsächlich bloß auf das letzige Intro der Schillerschleife verzichten, bei Gameplay, Sound und Grafik sind keinerlei Abstriche zu machen. Zunächst geht es also wie gehabt an die Box, sprich ins Optionsmenü: Neben Schwierigkeitsgrad, Rundenzahl und manueller bzw. automatischer Schaltung ist hier auch eine Probefahrt anwählbar. Zu den Fein- und Gemeinheiten der Strecken gehören nämlich u.a. Abkürzungen, Sprungschanzen, Minenfelder und die „Killzones“ – wer einen Konkurrenten in deren domengespickte Banden abdrängen kann, hat erst mal Ruhe am Steuer. Eine nicht minder effiziente Feinverschrottungsmethode bieten Raketen, allerdings erst, sobald das entsprechende Symbol durch Überfahren eingesackt wurde. Andere Sammel-Extras sorgen z.B. für zeitlich begrenztes Tuning oder eine verbesserte Panzerung. Die beschädigte Karre läßt sich zudem bei einem kurzen Boxenstopp reparieren, und

den sollte man sich wenn nötig auch gönnen. Denn während die CPU-Boliden schon kurz nach dem Exitus erneut über den Asphalt brettern, wird der Spieler so lange wieder an den Start des Kurses zurückgeschickt, bis er auf einem der ersten drei Plätze landet oder die drei Continues verbraten hat.

Der Kampf ums Überleben erstreckt sich auf insgesamt vier Wettbewerbe mit so bezeichnenden Namen wie z.B. „Maximum Overkill Grand Prix“. Stets sind dabei je drei Rennen zu absolvieren, wobei das Streckendesign immer anspruchsvoller und ausgefuchster wird – für jedes bestandene Pistentrio winkt ein Paßwort. Wer fleißig Kohle durch Abschlußprämien, Geldboni und diverse Jackpots für Massenexekutionen scheffelt, trägt sich schließlich in der leider nicht speicherbaren Highscoreliste ein. Die Flitzer rasen wie gehabt flott über aus der Vogelperspektive dargestellte Renn-

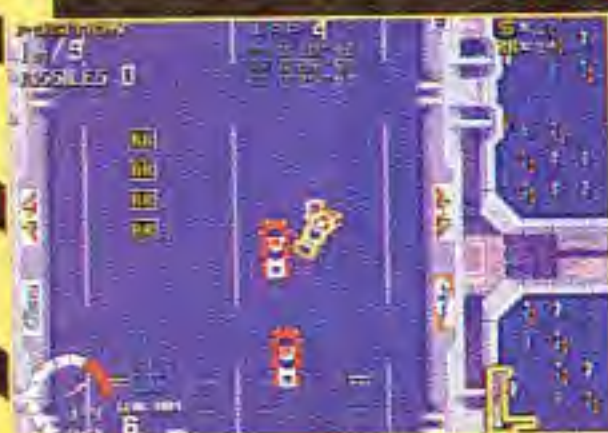
bahnen, die durch softes Parallaxscrolling und Abwechslungsreichtum bestechen. Der coole Kommentator, aufpeitschende Gitarrenriffs und stimmige Sound-FX blieben ebenfalls erhalten. Wer selbst schalten will, sollte das übrigens unbedingt per CD³²-Pad tun, fürs Automatikgetriebe genügt ein Zwei-Button-Joystick, während mit billigeren Modellen oder gar der Tastatur viel vom ansonsten reichlich vorhandenen Spielspaß auf der Strecke bleibt. Ansonsten herrscht aber eitel Sonnenschein für Pistenrowdies, denn trotz fehlender HD-Installation gestaltet sich das Handling dank erträglicher Ladezeiten kaum schlechter als einst von der CD. Fazit: Prima, daß man für die Killerkisten nun keine Silbermine mehr braucht – wem „Super Skidmarks“ zu friedlich ist, der sollte unbedingt hier an den Start gehen! (st)



Lautstark die Motoren dröhnen, wer bremst, muß mit dem Leben löhnen



Ein Abschluß per Rakete bringt jede Menge Knete



Ramm die Kiste von der Piste!



Wenn Fahrer in den Dornen enden, die Fans begeistert Beifall spenden

ROADKILL (VISION/ACID SOFTWARE) ACTION-RASEREI

80%
„RASANT“



GRAFIK	67%
ANIMATION	76%
MUSIK	83%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	81%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

KLASSIKER



Seit sieben Jahren zieht der Falke nun schon seine Kreise am Amiga – und erbeutete dabei mehr Ruhm als der Großteil seiner Genrekollegen zusammen! Grund genug für einen Rückblick auf diese geniale Flugsimulation.

Das ursprüngliche Nest des Raubvogels war ein Mac, dann startete die F-16 am PC durch, um 1988 auch auf der Amiga-Rollbahn zu landen. Ein Ereignis, denn der Packungsaufdruck hielt sein Versprechen von der „vollen Nutzung der 16-Bit-Technologie“: Auf keinem Rechner war die ausgefüllte Vektorgrafik schöner als auf einem Amiga!

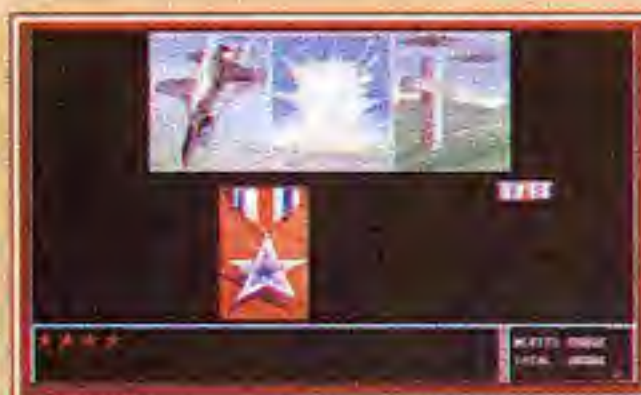
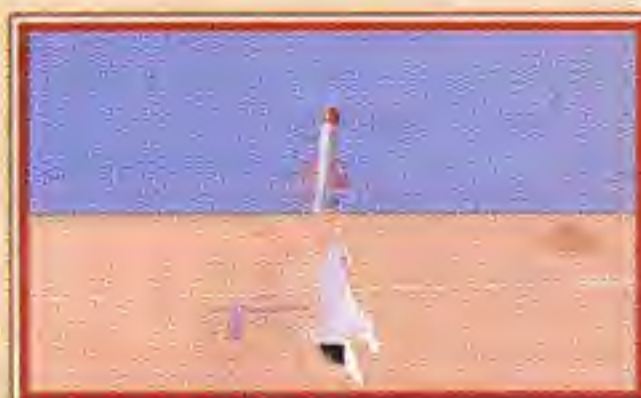
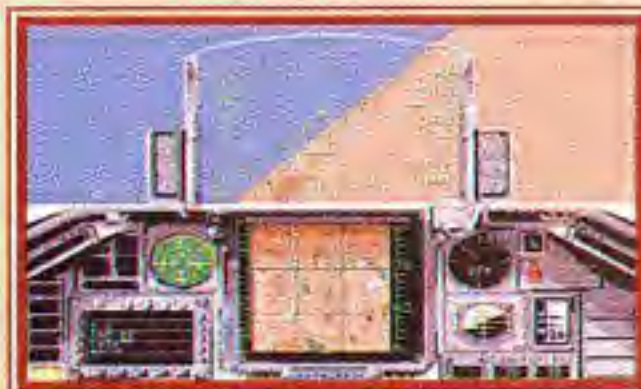
Ähnlich verblüfft waren die Heimpiloten vom gebotenen Realismus. Und wohl auch davon, daß sie für das wirklichkeitsnahe Feature der Black Box ein Megabyte im Rechner benötigten, was für damalige Verhältnisse noch eine höchst luxuriöse Hardwareanforderung darstellte. Auch das Missions-Dutzend in einem einzigen, aber detailliert ausgefeilten Einsatzgebiet erschien seinerzeit noch niemandem (zu) wenig zu sein. In der Käufergunst hingte der Falke jedenfalls selbst Bill Stealeys „Strike Eagle“ ab, was MicroProse maßlos ärgerte – inzwischen ist der einstige Konkurrent Spectrum Holobyte ja längst ein liebgegener Partner.

Das ungewöhnlich realistische Gameplay (nicht umsonst erwarb die US-Luftwaffe zu Trainingszwecken eine Spezialversion des Spiels) mit dem damals noch sehr ungewöhnlichen Missile-View und den unglaublich intelligent agierenden Feind-MiGs kannte fünf Schwierigkeitsgrade, wobei die höchste Stufe schon fast einen Profi erforderte: Wer hier im Luftkampf gegen drei Russenjets gleichzeitig überleben wollte, mußte wirklich alle Tricks und

Flugmanöver beherrschen. Via (Null-) Modem waren zudem auch Duell gegen menschliche Gegner möglich. Spielerischer Nachschub kam alsbald in Form von 24 Zusatzmissionen (verteilt auf zwei Data-disks) angefliegen, wo verschärfte Angriffsinformationen und auch feindliche Helis oder Kampfbomber für noch härtere Herausforderungen sorgten.

Apropos Herausforderungen: Die einstigen Falkner gehen mittlerweile zwar getrennte Wege, haben es jedoch samt und sonders zu weiterem Ruhm gebracht. So ist Gilman Louie inzwischen der Boß von Spectrum Holobyte, Martin Kenwright und Russell Payne gründeten D.I.D. („Retaliator“, „T.F.X.“) und Rod Hyde zeichnete als Chef von Rowan Software zuletzt für das originelle „Dawn Patrol“ verantwortlich. Das Spiel selbst erlebte am PC noch einige Neuauflagen („Falcon 3.0“, „Falcon Gold“), und dank der neuerdings verbesserten Lage bei Commodore darf man wohl auch auf „Falcon 4.0“ am Amiga hoffen. Immerhin haben sich vom Urprogramm ja weltweit über 400.000 Exemplare verkauft, allein 70.000 davon in Deutschland...

Abschließend sei gesagt, daß der Falke zwischenzeitlich selbst im Vergleich mit mondäneren Flugis erstaunlich wenig Federn lassen mußte. Ja, wegen seiner rasanten Geschwindigkeit auf AGA-Rechnern (solange man im Bootmenü auf „Enhanced“ sowie „Disable CPU Caches“ schaltet) macht der Oldie heute sogar mehr Spaß als je zuvor! (mm)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
91%		70%
92%	GRAFIK	69%
87%	ANIMATION	65%
79%	MUSIK	58%
88%	SOUND-FX	77%
93%	HANDHABUNG	74%
92%	DAUERSPASS	69%
VARIABEL: 5 STUFEN		



DIE BUDGET-BÜHNE

Im letzten Heft stand die Budget-Bühne ja ausnahmsweise nicht auf dem Spielplan, doch wollen wir Euch keinesfalls ohne einen ganzen Schwung neuer Preiswert-Releases in die Sommerpause entlassen!

KIXX XL

Für nur 39,95 Liter Flugbenzin dreht hier **Red Baron** erneut seine Runden am Himmel, und das mit AGA-Motoren sogar ganz vorzüglich. Als Dynamix diesen Weltkrieg-1-Flugi Anfang 1992 veröffentlichte, war das Programm einfach seiner Zeit voraus: Wer hatte damals schon einen stündteuren 3000er oder eine Turbokarte? Heute hingegen hat fast jeder einen 1200er, wo die Simulation selbst im höchsten Detailgrad angenehm flott läuft – auf einem A4000 ist sie gar die reinste Augenweide. Die mithin beste Doppeldecker-Versoftung für AGA-Piloten läßt sich nun selbst von Diskette wunderbar spielen; wer von der HD startet (was besonders gut klappt, zumal hier Videofilme, z.B. von Abschüssen berühmter Asse, bequem gespeichert werden können), muß nach der Installation lediglich jedesmal im Bootmenü in den Enhanced-Modus schalten und den Compi ohne Startup-Sequenz hochfahren.

So, und wer nicht als deutscher oder englischer Flieger, sondern als phantastischer Blaublüter Karriere machen möchte, kann dies mit Sierras Adventure **King's Quest V** derzeit ebenfalls zum Preis von 39,95 DM tun. Okay, dieser 32farbige Nicht-AGA-Teil der Saga ist nicht unbedingt der beste (mit dem Nachfolger hat Roberta Williams dann zusammen mit Jane Jensen einen wahren Höhepunkt vorgelegt), aber in diesen abenteuerarmen Zeiten doch auf jeden Fall einen Blick wert – schon weil man nach der HD-Installation auf einem A1200 wirklich nur noch auf König Grahams Begleit-eule warten muß, wenn man seinen Nachwuchs sucht! Noch weiter kann man es fürs gleiche Geld beim Strategieadventure **Rome: AD92** bringen, denn was ist schon ein Fantasy-Reich gegen den Kaiserthron von Rom? Der Genremix von Millennium vermag nach wie vor zu gefallen, gerade wegen seines abwechslungsreichen Gameplays: Der Spieler soll sich die Karriere-treppe vom Sklaven bis zum Cäsaren hochar-

beiten, sechs Abschnitte lang mit über 100 Leuten quatschen, Intrigen aushecken und Roms Kohorten in den Kampf schicken.

ACTION SIXTEEN

Viel vorgenommen hat man sich derzeit auch bei diesem renommierten Budget-Label: Pro Monat sollen drei neue Titel in der Billig-Abteilung von Digital Integration wiederveröffentlicht werden. Diesmal wären es die eher kruse Versoftung des Pen & Paper-Rollenspiels **Mega Traveller I** und die ziemlich strategisch angehauchte Panzersimulation **Campaign II** von Empire sowie Cyberdreams Giger-Gruseladventure **Dark Seed** – mit Sicherheit der beste Titel im deutsch angeleiteten und schon wieder nur knapp 40 Mäuse pro Spiel kostenden Trio. Auf AGA-Rechnern sollte hier eigentlich alles laufen, und der dunkle Samen kann sogar auf Festplatte eingepflanzt werden. (mm)



Nie war er so wertvoll wie heute: Red Baron



Nie war der König so schnell wie heute: King's Quest V



Ave Cäsar, die Billigheimer grüßen dich: Rome AD92



Jedes Spiel nur

29.- DM

NEU

X-OUT

CHUCK ROCK 2

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

NOCH BILLIGER!

**CHAMBERS OF
SHAOLIN**

MERCENARY

HUNTER

19.90 DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ X-OUT
- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

The unbelievable
AMIGA
Joker





SQUIRREL SCSI

DER ANSCHLUSS

Die vorbereitenden Arbeiten könnten kaum simpler sein: Der gerade mal scheckkartengroße Controller parkt im PCMCIA-Port an der linken Gehäusenhälfte, das gewünschte Gerät (zum Test-einsatz kamen externe Syquest-Wechselplatten sowie ein Apple CD-ROM-Laufwerk) findet dann Anschluß am SCSI-Kabel, welches aus dem stabilen Gehäuse ausgeführt ist. Andere PCMCIA-Anbauten müssen mangels eines durchgeschliffenen Busses zwar weichen, doch dafür bleiben interne Erweiterungen wie RAM- oder Turbokarten unbeeinträchtigt. Zu achten ist nur auf die korrekte Steckverbindung, denn für den Gebrauch in Desktop-Computern konstruierte SCSI-Anschlüsse sind gelegentlich als 25polige D-Steckerleiste (vergleichbar dem Drucker-Parallelport) ausgeführt, während Squirrel 50polige Centronics-Stecker benutzt. Aber notfalls schafft ein Adapter die passende Verbindung.

DER BETRIEB

Dank der vorbildlichen, aber leider nur englischsprachigen Dokumentation geht auch das Kopieren der Treibersoftware locker von der Hand – ein CD-ROM-Filesystem, eine zu ca. 80 Prozent der CD³²-Titel kompatible Schiller-Emulation, ein Audioplayer sowie weitere nützliche PD-Tools sind enthalten, der Betrieb an einem reinen Floppy-System wird unterstützt. Ein dicker, aber

prinzipbedingt kaum zu vermeidender Mangel ist die fehlende Bootmöglichkeit von der externen SCSI-Festplatte, da die nötigen Software-Treiber ja zunächst in den Speicher gelangen müssen, was entweder von Bootdisk oder einer internen Harddisk geschehen kann.

In der Praxis erwies sich Squirrel als zuverlässig, die Zusammenarbeit mit den meisten Peripheriegeräten klappt einfach und schnell: Die Daten werden z.B. mit einer Geschwindigkeit ab 1 MB/s von der HD in den RAM-Speicher geschaufelt. Problematisch gestaltete sich jedoch das Einrichten einer PC-formatierten Syquest-Wechselplatte zwecks Datenaustausch mit unseren Layout-Macs, obwohl sich ein entsprechender Gerätetreiber auf den drei Squirrel-Disks findet.

DAS FAZIT

Okay, für Otto Normalzocker lohnt die Anschaffung einer SCSI-Schnittstelle kaum, speziell CD-Jongleuren seien da eher preisgünstige Komplettlösungen à la „Tandem“ oder „Overdrive“ empfohlen. Wer aber das Leistungs-Maximum aus seinem A600/1200 herauskitzeln will und mehrere SCSI-Geräte nicht über eine SCSI-taugliche Turbokarte (z.B. Blizzard 1230) verkabeln mag, findet im Squirrel eine leicht zu handhabende Alternative. (rl)



Eine SCSI-Komplett-konfiguration mit Squirrel am 1200er

Der Betrieb leistungsfähiger SCSI-Peripherie am A600/1200 war bisher bestenfalls unter Schwierigkeiten und mit erheblichem finanziellen Aufwand zu verwirklichen – HiSofts munteres Eichhörnchen macht dem ein Ende!



Der Anschluß von SCSI-Geräten erfolgt über Centronics-Stecker

SQUIRREL SCSI

Handlicher, aber nicht ganz billiger SCSI 2-Adapter für den PCMCIA-Port am A600/1200. Ermöglicht den Anschluß von hochwertigen Festplatten, CD-Laufwerken und anderer SCSI-Peripherie.

Preis: 215,- DM
Hersteller: HiSoft
Bezug: Amiga Oberland,
Tel.: 06173/650 01

WAS IST SCSI?

Small Computer Systems Interface ist ein Schnittstellen-Standard vergleichbar AT/IDE, der den Datenaustausch zwischen Peripheriegeräten und Rechner kontrolliert. Im Unterschied zum auf zwei Anhängsel beschränkten AT/IDE-Bus (wie er im A600/1200 ab Werk integriert ist) vermag SCSI bis zu sieben Geräte anzusteuern; etwa HDs, CD-RÖMer, Syquest-Wechselplatten, Scanner oder DAT-Streamer. Der aktualisierte SCSI 2-Standard erlaubt im Vergleich zu IDE deutlich höhere Daten-Übertragungsraten bis zu mehreren Megabyte pro Sekunde, entsprechend hochwertige Hardware vorausgesetzt.

SCHUMMELN LEICHTGEMACHT: DISKMONITOR & GAMEMASTER

Wie Ihr auf den Fotos seht, können natürlich auch die Charakterwerte aufgepeppt werden. Das ist allerdings etwas (zeit-) aufwendiger, weil kleinere Werte im Programmcode natürlich wesentlich häufiger vorkommen, so daß die richtigen Stellen nicht ganz so flott gefunden werden. Aber auch hier macht Übung den Meister, der sich dann sogar an gepackte oder verschlüsselte Files wagen darf.

Das Resultat: ein aufgemotztes XCOM-Team

DAS UMRECHNEN VON DEZIMAL- IN HEXADEZIMALZAHLEN

Wer sich nicht zum Zahlenjongleur berufen fühlt, gibt einfach die nachstehende Zeile in der Shell ein (statt [Dezimalzahl] tippt Ihr natürlich die Zahl, die Ihr umrechnen wollt!) und erhält nach Druck der Enter-Taste prompt die entsprechende Hexadezimalzahl. Die folgenden Infos verstehen sich daher mehr als Vertiefung für Mathe-Talente...

eval [Dezimalzahl] | format "%n ist im Hexadezimalsystem gleich %X8*n"

Der Umgang mit Dezimalzahlen ist für uns so selbstverständlich, daß sich wohl kaum einer vor Augen führt, daß diese aus verschiedenen Potenzen ihrer Basis zusammengesetzt sind. Das klingt jetzt zwar kompliziert, ist es aber nicht, wie das folgende Beispiel verdeutlicht. Die Zahl 1024 läßt sich nämlich auch so schreiben:

$$1024 = 1 \times 10^3 + 0 \times 10^2 + 2 \times 10^1 + 4 \times 10^0$$

Dabei sei noch angemerkt, daß eine Zahl⁰ immer 1 ergibt und nicht etwa Null. Die Basis des Hexadezimalsystems ist nun nicht 10, sondern 16, wobei neben den arabischen Ziffern 0 bis 9 einfach noch die Buchstaben A (= 10) bis F (= 15) verwendet werden. Und damit man die Hex-Werte von gewöhnlichen Dezimalzahlen unterscheiden kann, steht ein Dollarzeichen davor. Wenn man die Zahl 1024 nun in 16er-Potenzen zerlegt, kommt man zu folgendem Ergebnis:

$$1024 = 4 \times 16^2 + 0 \times 16^1 + 0 \times 16^0 = \$400$$

Die Potenzen erhöhen sich dabei von rechts nach links mit dem Wert Null beginnend mit jeder Stelle um den Wert Eins. Nehmen wir also noch mal ein etwas schwierigeres Beispiel, und zwar die Dezimalzahl 180000:

$$180000 = 2 \times 16^4 + 11 (= B) \times 16^3 + 15 (= F) \times 16^2 + 2 \times 16^1 + 0 \times 16^0 = \$2BF20$$

So, und jetzt übt mal schön!

DER DIGI-HEXER: GAMEMASTER



den Schirm gezaubert und der gewünschte Spielstand ausgewählt und geladen. Nun gibt man neben dem alten noch den Wunschwert ein, aktiviert die Suchfunktion und erhält im Normalfall Sekundenbruchteile später die Meldung „Gefunden und ersetzt!“. Dann muß nur noch abgespeichert werden, und schon sind finanzielle Engpässe, leere Lager und vieles mehr Geschichte. Das funktioniert allerdings nicht immer ganz so reibungslos, denn bei zu niedrigen Werten streicht auch der

Trotz dieser Kinderkrankheiten ist die Schummelhilfe aber für all diejenigen interessant, die in Windeseile Geldprobleme beim Bau von Oldtimern, Vergnügungsparks oder gar ganzen Städten aus dem Weg räumen wollen. Wer komplexere Manipulationen wie z.B. die Änderung von Charakterwerten und Ausrüstungsgegenständen in Rollenspielen anstrebt, sollte indessen den Umgang mit einem Diskmonitor einüben. (st)

Simpel und flott...

Wem die funklige Hexerei nicht geheuer ist, der sollte sich dieses nützliche Helferlein von DMP Design gönnen, denn damit geht das Schummeln (fast) wie von selbst – vorläufig allerdings nur auf einem A1200 mit Kick 3.0. Die Bedienung ist so simpel, daß sich der Blick in die Datei mit der Anleitung eigentlich erübrigt: Per Mausklick wird ein File-Requester auf

Gamemaster bisweilen die Segel. Zudem kommt er nicht mit gepackten Files klar, zukünftigen Versionen wollen die Autoren jedoch eine Routine fürs Entpacken spendieren. Leider noch nicht ganz ausgereift ist auch der Freezer-Modus des Gamemasters, mit dem sich bei multitasking-fähigen Spielen die Werte auch direkt im Speicher suchen und ändern lassen sollen – bislang klappte das aber lediglich beim „Bundesliga Manager Prof.“.

...beglückt der Spielmeister den Kontostand



BEI-SPIELE ZUM ABZOCKEN VIA GAMEMASTER

Anstoß
Bling!
Bundesliga Manager Professional
Elite 2: Frontier
Hanse – Die Expedition

Oldtimer
Patrizier, Der
Rings of Medusa Gold
Rüsselsheim
Siedler, Die
Sim City
Sim City 2000
Theme Park
UFO – Enemy Unknown

GAMEMASTER

Kinderleicht zu bedienende Schummelhilfe für den 1200er.

Preis: DM 24,90

Bezug: Dirk Linde,

Tel.: 05032/64 460;

Petrack Schrader,

Tel.: 05032/62 988

Erst in der letzten Ausgabe haben wir uns über die ebenso häufigen wie langweiligen Unentschieden beschwert, und jetzt das: Im Auswärtsspiel gegen die Blähbeine mußten wir für das 2:2 noch dankbar sein!

KICKER CUP



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Schließlich lag unser Chaoten-Trupp nach dem Halbzeitpfeiff noch mit 2:0 im Rückstand, doch dann ging es Schlag auf Schlag: Steuermann Joe verwirrte den gegnerischen Keeper mit Piratenliedern und lochte flugs ein, dicht gefolgt vom Ausgleichstref-fer Marke Regnet. Mit lediglich einer gelben Karte für Freckmann kamen wir im Vergleich zu den letzten Spielen zudem ausgesprochen glimpflich davon, und die Finanzen (51.000 Mär-ker auf dem Konto gegenüber 100.000 Miesen als Kredite-Rest) sahen auch schon mal magerer aus. In Sachen Einsatzfreudigkeit hieltet Ihr Euch an mittlerweile gewohnte 75 Prozent, doch wäre zu überlegen, ob man im nächsten Heimspiel gegen die erfolgs-verwöhnten Maniacs nicht noch'n Ei-mer Koks zulegen sollte? Das möch-ten wir jedoch, genau wie die Beant-wortung der restlichen sechs Fragen, in voller Gänze Eurer Weisheit an-heimstellen:

- 1) Wieviel Einsatz ist gegen die Ma-niacs angesagt (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Qua-drat bitte nur einer!
- 3) Sorry, kein Transfer in diesem Monat...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der durchschnittliche Eintritts-preis liegt derzeit bei 13,- DM. Soll das so bleiben oder geändert wer-den?
- 7) Willst Du einen Kredit aufneh-men (höchstens weitere 400.000 Märker) oder abbezahlen?

Wer die Lösung derart drängender Probleme parat hält, sollte sich also wieder einmal schleunigst ein Post-kärtchen greifen, seinen persönlichen Schlachtplan darauf notieren und das Gesamtkunstwerk dann in unsere Ver-einsvilla („Zur lustigen Redaktion“) schicken. In diesem Fall können wir dann gar nicht anders, als den ganzen Krempel auszuzählen und an Daisy zu verfüttern. Falsch, wir zählen Maßkrü-ge im Biergarten und schütten die Karten ins Sommerloch! Nö, das war's auch nicht. Also, wir zählen jedenfalls und geben die Ergebnisse unserem Fußball-Manager zu fressen. Und während der die Ergebnisse des Spiel-tags druckreif für die nächste Ausgabe ausspuckt, spucken wir noch folgende Feinheiten anläßlich der traditionellen Verlosung unter allen Einsendern aus:

1 x Ruff'n'Tumble
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Shirt

Damit haben wir wieder unseren Pfad-findereid (eine gute Tat pro Ausgabe) erfüllt, die Jungs von der Post dürfen sich gewissermaßen als Glücksboten fühlen und ihren Eiligenschein aufset-zen, um jede Karte binnen weniger Wochen bei uns abzuliefern – und die sieben Glücklichen werden sicherlich ohnehin glücklich sein. Mit anderen Worten: Friede unter den Menschen und eine bessere Welt! Den Weltfrie-den gibt's aber natürlich nicht um-sonst, weshalb Ihr Euren Beitrag (na, die Postkarte!) unbedingt noch mit ei-ner passenden Marke, einem leserli-chen Absender und unserer wunder-hübschen Anschrift schmücken solltet. Und damit Ihr möglichst wenig Sor-gen habt, sorgen wir jetzt noch für ei-ne entsprechende Abspick-Vorlage:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 4. Spieltag

1. FC Blähbein	–	FC JOKER	2:2
Battle Kumpons	–	Blue Beiß	1:2
Softbär 2000	–	Langohrer SK	4:1
DSC Pleasurestoff	–	Amiga James	5:0
Austerwitz	–	Opafun	2:2
Bummico	–	Bodo Tiltners	2:1
Maniac Menschen	–	Wurm. Wolfeschreck	2:1
Un. Hofftschwer	–	Might & Matschig	4:1
Berlin East/West	–	Hammerfoot	2:3
Playpower	–	Raschmehr	1:3

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Hammerfoot	8:0	15:7
2) Maniac Menschen	6:2	8:3
3) Raschmehr	6:2	8:4
4) Blue Beiß	6:2	9:6
5) Wurm. Wolfeschreck	6:2	9:6
6) Bummico	6:2	6:3
7) Opafun	5:3	10:5
8) DSC Pleasurestoff	5:3	8:3
9) Might & Matschig	5:3	11:8
10) FC JOKER	5:3	8:7
11) Langohrer SK	4:4	4:6
12) Un. Hofftschwer	3:5	8:7
13) Softbär 2000	3:5	9:10
14) 1. FC Blähbein	3:5	7:10
15) Austerwitz	3:5	5:8
16) Amiga James	3:5	6:11
17) Battle Kumpons	2:6	6:11
18) Playpower	1:7	5:13
19) Berlin East/West	0:8	4:11
20) Bodo Tiltners	0:8	3:10

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	31	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	26	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	45	390.000
4) Joker	Abw	18	10	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	31	190.000
6) Freckmann	Abw	22	13	60.000
7) Stockbisler	Mit	–	32	250.000
8) Panikwar	Mit	–	8	260.000
9) Regnet	Mit	17	40	220.000
10) Celal	Mit	15	29	280.000
11) Magenauer	Mit	11	31	250.000
12) M. Labiner	Mit	14	60	550.000
13) Dzierzynski	Ang	–	27	220.000
14) Stein	Ang	7	32	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	32	240.000

Paarungen: 5. Spieltag

FC JOKER	–	Maniac Menschen
Might & Matschig	–	Hammerfoot
Raschmehr	–	Austerwitz
Blue Beiß	–	Berlin East/West
Wurm. Wolfeschreck	–	Bummico
Bodo Tiltners	–	Softbär 2000
Langohrer SK	–	Playpower
Opafun	–	Battle Kumpons
Un. Hofftschwer	–	DSC Pleasurestoff
Amiga James	–	1. FC Blähbein

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen solange der Vorrat reicht—alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



JUN/JULI



FERNSEHEN

Drei sehenswerte SF-Streifen zeigt **Sat 1** in den kommenden Wochen, den ersten davon am **4. Juni** um 15.55 Uhr: „Verschollen im Welt-raum“ handelt von einem spannenden Wettlauf mit der Zeit, da es um die Rettung eines Astronautenteams geht, das in einem defekten Raumschiff im All treibt. Seinen authentischen Touch verdankt dieser Film der Zusammenarbeit mit der NASA.

Spannung ab Mitternacht verspricht **Sat 1** dann vier Tage später, wenn am **8. Juni** der Space-Krimi „Geheimsache Hangar 18“ läuft. Hier kollidiert ein Satellit mit einem UFO, und die NASA schiebt die Schuld zwei Astronauten in die Schuhe. Für die Jungs wird es damit höchste Zeit für eigene Nachforschungen...

Der Top-Film im Trio von **Sat 1** ist aber fraglos „Outland – Planet der Verdammten“, wo Sean Connery in der Hauptrolle zu sehen ist. Der Streifen des SF-Spezialisten Peter Hyams wird am **9. Juni** um 20.15 Uhr gesendet und ist eine Art Space-Western: Auf dem Jupitermond Io drehen drogensüchtige Minenarbeiter durch, der örtliche Sheriff legt sich deshalb mit dem korrupten Vorarbeiter an und wird in einen hochdramatischen Showdown mit extra eingeflogenen Killern verwickelt!



STÄNDIGE FERNSEH- SERIEN

Am **1. Juni** geht im **Bayerischen Fernsehen** um 8.30 Uhr in der „EDV“-Reihe „Die schnelle Post“ zum Thema Datenübertragung ab. Weitere Folgen sind ebenfalls **donnerstags** zur gleichen Zeit zu sehen und werden um 16.30 Uhr wiederholt.

Am **3. Juni** und den folgenden **23 Samstagen** jagt **Sat 1** die SF-Fans um 5.00 Uhr morgens aus den Betten und „Quer durch die Galaxis und dann links“. In der ersten Folge flieht das Mädchen X vom Planeten Zyrgon und landet in Australien...

Grafische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen sind die Themen der Show „Neues... Computer für Kids“, die ebenfalls ab **3. Juni**, jeweils **samstags**, um 10.30 Uhr auf **3Sat** zu sehen ist. Die Staffel wird im Juli nochmals ausgestrahlt, wiederholt wird **montags** um 9.00 Uhr.

Aktuelles aus dem „Computerclub“ präsentiert Wolfgang Back am **18. Juni** und am **23. Juli** um 10.15 Uhr auf **WDR**. Wiederholungen gibt's tags darauf um 6.00 Uhr und 23.55 Uhr.

Um Software für zu Hause geht es am **18. Juni** um 13.30 Uhr im „Computer-Treff“ des **Bayerischen Fernsehens**.

Neuheiten rund um den Rechner stellt Christian Spannig am **19. Juni** um 19.30 Uhr in „Neues... Die Computershow“ auf **3Sat** vor, weiter geht's voraussichtlich am **17. Juli**.

Ebenfalls von **3Sat** kommt am **21. Juni** um 21.00 Uhr ein Live-

bericht von der Gala zur Verleihung der Prix-Ars-Electronica.

Am **29. Juni** um 21.00 Uhr gibt Günther Alt im **ZDF** dann schließlich wieder einen aktuellen Computertip zum besten.

RUNDFUNK

Am **2. Juni** meldet sich „Univers“ auf **Bayern 2** um 15.30 Uhr mit aktuellen Berichten aus Forschung und Hochschulen.

In den USA baut man ja bereits am Information Highway: „Singende Drähte – Willkommen auf dem Datenhighway“ heißt es denn auch am **4. Juni** um 20.05 Uhr auf **hr2**.

Der Rechner des Computerspielkritikers Philipp Nader spielt verrückt und übernimmt selbst das Kommando: „Warewares Absturz“ ist am **28. Juni** um 15.00 Uhr auf **WDR Radio 5** zu verfolgen. Na, hoffentlich passiert uns so was nie!

STÄNDIGE RUNDFUNK- SERIEN

„Wie gläsern wird der Mensch durch den Computer?“ fragt das **hr2-Computermagazin „Chippie“** am **3. Juni** um 15.00 Uhr. Dabei kommen u.a. Datenschützer zu Wort; die nächste Sendung folgt am **1. Juli** zur gleichen Zeit.

Am **5. Juni** und **3. Juli** ab 17.00 Uhr sendet **Radio Euro** wieder „Bit für Bit“ Informationen für Fans.

Um Sprachcomputer geht es am **10. Juni** um 10.15 Uhr in der „ComputerCorner“ auf **Ruhr-**

welle Bochum. Am **1. Juli** stehen dann Falchbettscanner und Streamer auf dem Programm.

„Computer online“, das Magazin für Computer und Elektronik, ist am **12. Juni** und am **10. Juli** jeweils um 15.05 Uhr auf **NDR 4** zu hören.

Radio B 2 serviert am **26. Juni** und am **31. Juli** jeweils ab 20.00 Uhr „Chips und Bits“.

Immer **montags** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Anwender-Trickkiste.

Ebenfalls **montags**, aber um 17.00 Uhr, schickt **Radio Hamburg** die Bites „Chips-frisch“ über den Äther.

Um 17.40 Uhr trifft man sich **montags** dann auf **Radio Mainwelle** in der „Computer-Ecke“.

„Fatal Digital“ im Jugendprogramm „Zündfunk“ auf **Bayern 2** präsentiert zweimal monatlich **montags** Zündstoff für Freaks.

Die „Spiele-Hits des Nordens“ stellt **NDR 2** jeweils am letzten **Mittwoch** des Monats um 19.00 Uhr im „Club Online“ vor.

Der „Point – Computerspiel-Tip“ geht **donnerstags** zwischen 18 und 20 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Daß guter Rat nicht teuer sein muß, beweist immer wieder **samstags** der „Ratgeber: Computer“ ab 10.45 Uhr auf **WDR 5**.

Die Reihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt schließlich ebenfalls immer **samstags** ab 16.30 ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, 120 MB HD, Monitor 1084S, 2. Laufwerk, 180 Disks, 50 Originale, 2 Joysticks und Bücher, VB 1800 DM. Tel.: 0212/56566

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verk. A500 m. 1 MB, 1 externes LW, Joystick, Mouse, 80 Disketten, -Box, 1 orig. Textverarbeitungsprogramm und 1 Orig.-Spiel f. 250 DM. Tel.: 0355/724714

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

A1200, 3 MB, 30 HD, Monitor, 16 Orig.-Sp., 50 le. D., 2 Diskboxen, Magic WB, Kick 1.3, Joys, Maus, Abdeckhauben, alles 1a-Zustand, nur 1550,-. Tel.: 03301/82983

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

A1200, 2 MB RAM, DS 3.1 installiert (3.0 wird mitgeliefert), Zweitlaufwerk, Aktivboxen, Festplatte 120 MB, VB 1350,-. Turbo-karte 1220/28 MHz, 4 MB RAM 300,-. 04762/2827

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe A2000 mit Festplatte, 2 MB Erweiterung, Kickstart 1.3 und 2.0, Monitor, Amstrad

Drucker LQ 3500, 2 interne, 1 externes Laufwerk, 2 Joysticks, 2 Mäuse, Bücher, Software, Games, Leerdisketten, Preis 1000,- DM. Ab 19 Uhr 0221/136586

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Festplatte + Controller + 4 MB RAM + ROM-Option für Amiga 500 zu verkaufen. 100 % OK. Tel.: 03501/72547, fragt nach Mario

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

A1200, HD 84 MB, 2 MB RAM, 2. Laufwerk, Optonaus, 5 Top-Games, ca. 8 Mon. alt für VB 900 DM. Andreas Epping, 46354 Südlohn, Tel.: 02862/7549 (18.30 bis 21.30)

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD32 mit Maus, Honey-Bee-Pad, Superfrog, R.o.t. Robots, Super Stardust, Brian t. Lion uvm. Alles zusammen 600,-. Jascha Wetzel 07471/72526

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga CD32 mit Philips Monitor und 14 Games 650,- VHB. 3DO mit 6 Spielen 1100,-. Neo Geo CD mit 2 Games 800,- DM. 07263/2489, auch einzeln.

Verk. A2000 mit 4 MB RAM, 100 MB HD, SCSI-Controller, Turbo-karte 14 MHz, opt. Maus, Joystick, Monitor und vielen orig. Spielen für 1200 DM VHB. Tel.: 0605171792

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Biete umständehalber Festplatte (120 MB), noch 1 Jahr Garantie,

100% OK, Neupreis 490,- für 350,-. Tel.: 07044/930125

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe PC-Komplett-System!
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe: A1200 mit Festplatte 261 MB, Handbücher, Maus, Joysticks, Disketten und Originalspielen 3 Stück, NP = 1350 DM, VB = 900 DM. Tel.: 07562/1296, fragt nach Marc

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verk. A-2000, 2 LW, Monitor, 105 MB HD, 5 MB RAM, 2 Joysticks, viele Extras und div. Orig.-Spiele. Preis: 1400,-. Tel.: 07231/32823

Verkaufe Monitor! Tel.: 20624/6435

Verk. A1200 mit 428 MB FP, Monitor, viel Software für 1000 DM. CD32 mit 8 CDs wie Wing Commander, Microcosm, Rise of the Robots u.v.m. für 590 DM. Tel.: 07252/78183

Verkaufe Monitor! Tel.: 20624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit 3 MB, Farbmonitor, Joystick, viele Bücher sowie viele Spiele wie All Terrain Racing, Shadow Fighter etc., ca. 500, VHB 300 DM. Tel.: 06062/62446

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe TV-Modulator für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, 4 MB, 260 HD, Monitor, CD-Laufwerk, 2. Laufwerk, Joysticks, Mäuse, 25 Originale, 100 Leerdisk. Alles 100% OK. Nur 2000 DM (NP 4000 DM). Tel.: 05231/32131

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe 2,5" AT-Festplatte 120 MB, 1 MB/s Ü.rate 200 DM, auch mit Kabel u. sonst. Zubehör. Tel.: 07031/652319

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Für Einsteiger: A500, 1 MB, TB-Modulator, Zubehör, Maus, Joyst., Bücher usw. und 5 Originalspiele (z.B. Anstöß), 100% okay, für 300 DM. Tel.: 03372/2198

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör.
Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Philips Monitor, 2 Joysticks, Datalux Maus, 4 Originalkonsolen, Diskettenbox und einzelne Hefte, VB 700 DM. Tel.: 069/880885 ab 14 Uhr

A1200, 6 MB RAM, 210 HD, Monitor, viel Zubehör, viel Software, NP 3100,- für 2100 VB. Tel.: 040/7155425 ab 19.00 Uhr (Daniel)

Verkaufe Amiga 500, auf 1 MB erweitert, 9 Spiele, 1 Laufwerk extern, TV-Modulator, Mouse, Mousepad, Originalpreis ca. 1040. Verkäufe für 550 VB. Tel.: 0571/32717 oder schreibt mir: Daniel Zennebach, Bachstr. 53, 32423 Minden

A500, 1 MB, Diskboxen, s. vl. Leerdisk, Filter, Monitorarm, Maus, 2 Joys, viele Orig. (DSA, Humans, Wh. Voy., EoB 2, F19,



SI: lautet das chemische Zeichen für Silizium, also den Lieblingsbestandteil unserer digitalen Hausfreunde. Reines Silizium wird übrigens gewissermaßen aus Dreck gewonnen, denn 80 Prozent der Erdoberfläche besteht aus Silikaten!

Sicherheitskopie: Die Engländer sagen „Backup“ dazu, und unsereins meistens auch. Zumal sich dieses Wort viel klarer von der Ra...battkopie unterscheidet, deren unheilvollem Wirken wir die (nun ja gottlob hoffentlich überstandenen) Schwierigkeiten des Amigas zumindest mitzuverdanken haben. Davon abgesehen ist so eine „Datenversicherung“ stets und dringend zu empfehlen. Aber das habt Ihr inzwischen sicher selbst längst gemerkt...

Sichtgerät: Lese-Apparatur für Mikrofilme.

Sideways: ist ein englischer Begriff, der mit „seitwärts“ recht gut übersetzt ist. Hier wird darauf Bezug genommen, daß gewöhnliche Nadeldrucker häufig nicht breiter als im Format DIN-A4-Aufrecht drucken können. Wer damit nicht auskommt, muß sich entweder ein neues Gerät zulegen oder zu dem von einigen Anwendungen unterstützten Kniff greifen, die Seite quasi um 90 Grad hochzukippen und dann längs auszudrucken. Das geht freilich nicht so einfach wie es klingt, weil sich der Zeichensatz eben nicht drehen läßt. Aber wenn man die Druckdaten in Grafik umrechnet und dann im Grafikmodus druckt, klappt

die Sache halt doch, wenn auch erheblich langsamer als gewohnt.

Sieb des Eratosthenes: Nein, hier geht es nicht um ein löcheriges Küchengerät des griechischen Mathematikers, sondern vielmehr darum, daß der Mann bereits 200 Jahre vor unserer Zeitrechnung ein Verfahren zur Primzahlen-Ermittlung erfunden hat. Primzahlen sind bekanntlich solche, die sich außer durch 1 und sich selbst durch keine andere Zahl teilen lassen. Folglich fängt man unten an (bei der Zwei) und schließt alle ganzzahligen Vielfachen der Zwei aus. Die kleinste übrigbleibende Zahl (in diesem Fall die Drei) muß dann eine neue Primzahl sein, und so geht es immer weiter. Wozu das gut sein soll? Na, z.B. als standardisiertes Verfahren, mit dem die Rechengeschwindigkeit von Compis ermittelt werden kann. Das hätte sich Eradingsbums wohl auch nicht träumen lassen, was?

Siemens-Nixdorf: ist ein bekanntes Unternehmen aus Deutschland, das sich mit der Herstellung von Digitalen aller Art befaßt und anno 1990 aus der Fusion von Nixdorf mit dem Siemens-Firmenteil für Informationstechnik entstanden ist.

Signal: ist ein wunderhübsches Allerweltswort, das im allgemeinen die Darstellung bzw. Übermittlung von Daten und Nachrichten durch physikalische Mittel umschreibt. Uns interessieren hier aber nicht Winnetous Rauchzeichen, sondern die elek-

trischen Impulse, mit denen Tante Amiga arbeitet. Übrigens nimmt die Bedeutung optischer Signale vor allem bei der Datenübermittlung (Glasfaserkabel) kontinuierlich zu – ja, es gibt sogar bereits erste, wenn auch noch nicht sehr erfolgreiche Versuche mit echten „Lichtrechnern“!

Silbentrennung: Moderne Textverarbeitungen verfügen über eine Option, die längere Wörter am Zeilenende automatisch trennt und dabei im Gegensatz zu früheren Zeiten recht zuverlässig arbeitet – Eigennamen machen natürlich auch heutzutage noch Probleme. Interessant ist dabei, daß ein so erzeugter Trennstrich als „weich“ bezeichnet wird, also wieder verschwindet, wenn die Trennung an dieser Stelle durch Veränderungen im Text bzw. durch einen anderen Umbruch beim Druck rückgängig gemacht wird. Gibt der User hingegen eigenhändig einen Trennstrich ein, so bleibt er (wie alle anderen Satzzeichen) erhalten.

Silicon Valley: ist quasi das Mekka von Digitalien; wer nicht mindestens einmal im Jahr dorthin pilgert, bekommt Computerverbot! Nein, ganz so schlimm ist's natürlich nicht, aber das legendäre Tal in Kalifornien gilt in der Tat weltweit als Hochburg der Elektronik – IBM betreibt dort Laboratorien, Apple und Intel stammen von dort, und auch Hewlett Packard oder Xerox haben sich dort angesiedelt.

SIMM: ist endlich mal wieder eine Abkürzung. Sie steht für „Single Inline Memory Module“ und meint eine kleine Steckkarte, auf der meist drei oder neun RAM-Chips untergebracht sind. Diese Karte wird in einen passenden Sockel geschoben, und schon hat der Rechner mehr Arbeitsspeicher. SIMMs finden auch am Amiga Anwendung, etwa bei Turbokarten am 1200er.

Simplexbetrieb: Hier begeben wir uns ins Reich der Datenübertragung, wobei im Simplexbetrieb die Daten nur in eine Richtung gesendet werden können – eine wegen des fehlenden Feedbacks naturgemäß recht selten angewendete Methode, wenn man mal von Radio und TV absieht. Das genaue, allerdings ziemlich teure Gegenteil wäre das „Duplexverfahren“, bei dem man auf zwei getrennten Kanälen gleichzeitig senden und empfangen kann. Durchgesetzt hat sich daher vor allem bei Modems im allgemeinen der Kompromiß namens „Halbduplex“, wo eine einzige Leitung das wechselweise Senden und Empfangen ermöglicht.

Simulation: ist nicht nur ein beliebtes Spielgenre (Fliegen, Fahren, Finanzieren...), sondern quasi die ureigenste Domäne aller Computer. Denn was könnte ein Rechner wohl besser, als Objekte, Systeme oder Prozesse modellhaft nachzubilden, damit Menschen anhand dieser Simulation bestimmte Fähigkeiten trainieren oder Forschungen betreiben können? Und wenn man es genau nimmt – ist nicht etwa auch jedes Ballerspiel die Simulation eines Raumkampfes?

Sinclair: Wer diesen britischen Computerhersteller noch kennt, hat's gut, bekommt er dann doch schon bald seine Rente! Bei Sinclair hat man mit dem ZX-81 nämlich den ersten erschwinglichen Home-Compi überhaupt und zumindest in England mit dem Spectrum dann einen ausgesprochenen Megaseller auf den Markt gebracht. Doch bereits anno 1986 wurde Sinclair von Amstrad aufgekauft, und das war's dann wohl gewesen...

Single Density: Disketten mit niedriger Speicherkapazität (darum geht es hier nämlich) sind praktisch ausgestorben – der Amiga z.B. hat schon immer Double Density-Disks verwendet.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

AMIGA

ALIEN OLYMPICS * 54,90

ALL TERRAIN RACERS

DT. ANL.

49,90

ARMOUR DEEDON 2 49,90

AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 69,90

AWARD WINNERS PLATINUM INCL. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2

KOMPL. DT.

75,90

AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE / JIMMY WIL. SMOOKER / ZOO! / SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 54,90

BATTLEFIELD CHICAGO / BATTLEFIELD * D 59,90

BATTLEFIELD DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90

BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 69,90

BIING!

KOMPL. DT. (GMS + HQ)

79,90

BLUE-BYTE KOMPL. INCL. SELLER / CHAOS ENGINE & 72 69,90

ARCADIE GAME 59,90

BORG BAD BAY DT. ANL. 59,90

BRAIN THE LION DT. ANLEITUNG 64,90

BUMP N BURN DT. ANL. 59,90

CANNONFOODS 12 KOMPL. DEUTSCH 59,90

CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN

KOMPL. DT. 1MB

89,90

COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB 54,90

CROSS CHECK (ESHOKEY) KOMPL. DT. 44,90

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 39,90

DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB 69,90

DER CLOU KOMPL. DT. 1MB 79,90

DER CLOU - DIE PROFISCHWETTE - KOMPL. DT. 49,90

DE BOX VOL. 1 INCL. (BURNING / DYNATECH) 54,90

WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 64,90

DOPPELPAß (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90

DRAGON STONE DT. ANL. 59,90

DREAMWEB KOMPL. DT. * 69,90

ELITE 3

- FIRST ENCOUNTERS -

KOMPL. DEUTSCH AT200

59,90

ELURMANIA DT. ANL. 54,90

FLAMINGO TOURS KOMPL. DEUTSCH 69,90

GOLUNG 3 KOMPL. DT. 1MB 49,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANLEITUNG 54,90

HAUSE DE LUKE KOMPL. DT. 49,90

HATTRICK BLUNDERBA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER

KOMPL. DEUTSCH

49,90

JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90

KID CHAS DT. ANL. 59,90

KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT. 69,90

KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90

KINGPIN - ARCADE SPORTS BOWLING - DT. ANL. 29,90

KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 1MB 79,90

LOLLYPOP DT. ANL. 69,90

LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 69,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER

KOMPL. DT.

54,90

MARBLEQUE DT. ANLEITUNG 34,90

OVERLORD AMIGA 1200 3.5" 69,90

PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 54,90

PUZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 69,90

POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90

POWERTRAINER KOMPL. DEUTSCH 79,90

RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH 69,90

ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT. 69,90

RUESSSELHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH 59,90

SENSIBLE GOLF

DT. ANL. *

59,90

SENSIBLE GOLF DT. ANL. * 59,90

SKIDMARKS II - SUPERSKIDMARKS -

54,90

SIMON THE SORCERER 2 KOMPL. DT. * 79,90

AMIGA

SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90

SHAD RUF DT. ANLEITUNG 59,90

SIM CLASSICS INCL. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE / D.A. 79,90

SKELETON KREW DT. ANL. AT200 69,90

SPACEWARD HOY KOMPL. DT. 79,90

U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -

KOMPL. DT.

69,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90

STARLORD SPECIAL EDITION DT. ANLEITUNG * 29,90

STARLORD KOMPL. DT. 79,90

THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90

TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG 49,90

TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90

TRAINS & TREASURES DT. ANL. 49,90

ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY

KOMPL. DT.

69,90

VALHALLA 29,90

X IT DT. ANLEITUNG 39,90

X-MAS LEMMINGS 1984 DT. ANLEITUNG 29,90

WORLD OF BUSINESS INCL. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90

ZEERWOLF DT. ANLEITUNG 29,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH 29,90

4 D SPORTS BOATING DT. ANLEITUNG 19,90

888 ATTACK SUBMARINE 29,90

A-TIANI KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90

ADAMS FAMILY 29,90

ANOTHER WORLD DT. ANL. 34,90

ARCADE POOL DT. ANL. 34,90

ARCHER MCLEAN POOL BILLARD 34,90

ARMALYTE 3,90

B 17 FLYING-FORTRESS DT. HANDBUCH 69,90

BANGSHIE NUR A 1200 24,90

BATMAN RETURNS DT. ANL. 19,90

BATTLETEAM (BATTLEFIELD & DATA) DT. 1MB 49,90

BENEATH A STEEL SKY

KOMPL. DEUTSCH

24,90

BILLS TOMATO GAME 14,90

BLACK CRYPT 1 MB 79,90

BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90

BLITZKRIEG 1MB 19,90

BLOB DT. ANLEITUNG 9,90

BODY BLOWS DT. ANLEITUNG 29,90

BUDDHISM 20,90

CADAVRE & PAY OFF DT. ANL. 39,90

CAMPAIGN 2 39,90

CHASIS ENGINE 29,90

CIVILIZATION NUR AMIGA 1200 29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE INCL. FLASHBACK 29,90

OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 54,90

COLONELS BEQUEST - SERRA - DT. ANL. 34,90

COOL SPOT DT. ANLEITUNG 24,90

CYBERPUNK DT. ANL. 79,90

DAS SCHWARZE AUG: SCHICKSALSKLINGE

KOMPL. DEUTSCH

49,90

DARK BEED DT. ANLEITUNG 39,90

DELLIE STRIP POKER 14,90

DESERT STRIKE 20,90

DIE SIEGLER KOMPL. DT. 1MB 49,90

DODGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1MB 69,90

DOPPLUS - JUMP N RUN - DT. ANLEITUNG 29,90

DUNE 1 KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90

DUNE 2 - BATTLE OF ARAKS - 34,90

ELITE PLUS DT. ANL. 34,90

EISHOCKEY MANAGER

INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH

19,90

EMELYN HUGHES INT. SOCCER 9,90

EPIC DT. ANLEITUNG 29,90

EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS II / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SPACE SHUTTLE

35,90

EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90

F17A NIGHTHAWK DT. HANDE 1 MB 59,90

F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90

FIELDS OF GLORY

DT. ANLEITUNG

35,90

F15 COMBAT F15 DT. 1MB 19,90

AMIGA Sonderposten

F15 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB 34,90

F 29 RETALIATOR 29,90

FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. 1MB 35,90

GENESIS 29,90

FALLEN EMPIRE

KOMPL. DT. 1MB

29,90

GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 29,90

GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 35,90

FOOTBALL GLORY

DT. ANL.

19,90

HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90

GOBLIINS 2

KOMPL. DT. 1MB

19,90

HERO QUEST 2 - LEGACY OF SOBRALS - 29,90

HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1MB 35,90

HOYLES BOOK OF GAMES 2 DT. ANLEITUNG 29,90

HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANLEITUNG 29,90

HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VORE 9,90

INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90

INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KPL. DT. 1MB 54,90

SHAR II KOMPL. DT. 29,90

JIMMY WHITE SMOOKER 34,90

JURASSIC PARK

DT. ANL.

19,90

KINGS QUEST 1 DT. ANLEITUNG 29,90

KINGS QUEST 2 DT. ANLEITUNG 29,90

KINGS QUEST 3 DT. ANLEITUNG 29,90

KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90

KINGS QUEST 5 29,90

K 240 - UTOPIA 2 - 29,90

LEGEND OF RAEGHAIL KOMPL. DT. 1MB 39,90

LEGEND OF VALOUR 19,90

LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB 59,90

LEISURE SUIT LARRY 2 DT. ANL. 34,90

LARRY 3 1MB 34,90

LOOM KOMPL. DT. 1MB 29,90

LOST VIKINGS

KOMPL. DT.

29,90

LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL. 19,90

MT TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 24,90

MAD TV KOMPL. DT. 1MB 29,90

MANHUNTER NEW YORK 29,90

MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90

MONSTERBUSINESS 9,90

POOLS OF DARKNESS

KOMPL. DEUTSCH 1MB

24,90

NICK PALDO ULTIMATE GOLF 19,90

MR. NUTZ

DT. ANL.

24,90

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1MB 29,90

PAZZA KOK BOATING DT. ANL. 29,90

PGA TOUR GOLF PLUS 34,90

PIRATES DT. ANL. 29,90

OLDTIMER

KOMPL. DEUTSCH

49,90

POLICE QUEST 1 1MB 34,90

POLICE QUEST 2 - SERRA - DT. ANL. 34,90

POLICE QUEST 3 1MB 34,90

POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90

POPULOUS 2 29,90

PATRIZIER

KOMPL. DEUTSCH

49,90

POWERMONSTER INCL. WWW DATA DISK 29,90

PREMIERE MANAGER 2 1MB 19

STROMMUSIK! SPECIAL: TRADING CARDS

Von Euch gewünscht, von uns geliefert: eine Marktübersicht zu den derzeit so populären Spielen mit Trading Cards. Und Ihr dürft uns glauben, daß diese Geburt keine leichte war...



Einerseits hätte man nämlich noch ein bißchen warten können, da im Moment viele neue Systeme veröffentlicht werden. Andererseits ist ein Ende der Sammelkarten-Welle nicht abzusehen: bis ins nächste Jahr hinein stehen uns immer weitere Höhepunkte mit teils namhaften Titeln bevor! Ja, dieses junge Genre macht eine nie dagewesene Entwicklung durch: Wozu etwa die Rolli-Szene Jahrzehnte benötigte, das spielt sich hier in Monaten ab! Zunächst stellen wir daher ein paar populäre Hersteller und deren Systeme vor, um Euch an- und abschließend eine Tabelle mit allen uns bekannten Titeln zu präsentieren. Aus bereits genannten Gründen mag sie nicht ganz vollständig sein, sollte Euer Favorit also fehlen, bitten wir um nachsichtige Gnade.

WIZARDS OF THE COAST

Die legendären Küstenzauberer erfanden vor zwei Jahren mit **MAGIC - THE GATHERING** das Prinzip der spielbaren Trading Cards; seither wuchs die Company explosionsartig und soll sogar bereits



MAGIC das Prinzip der spielbaren Trading Cards; seither wuchs die Company explosionsartig und soll sogar bereits

den Umsatz des Branchenriesen TSR (AD&D) eingestellt haben. So gesehen ist der aktuelle Karten-Boom auch gar nicht mehr erstaunlich, will doch jeder Hersteller ein Stück vom Kuchen. Magic bleibt freilich nach wie vor das Original, von dem derweil sogar Romane und ein Computergame in Arbeit sind. Dabei ist die Grundidee hier bei aller taktischen Vielfalt ausgesprochen simpel: Zwei Magier bekriegen sich mit Zaubersprüchen, wobei die jeweils eroberten Geländekarten für Mana-Nachschub sorgen. Und wer seinen Widersacher auf null Lebenspunkte bringt, der hat halt gewonnen. Weil man auf einem Bein schlecht stehen



kann, sind von den Wizards noch mehr Trading Games erhältlich, etwa das sehr komplexe **VAMPIRE** (bis vor kurzem unter dem Titel **JYHAD** erhältlich), das auf dem gleichnamigen Pen & Paper-Rollenspiel basiert. Für Tolkien-Fans ist dazu **MITTELERDE** in Vorbereitung, und die Lizenz für **BATTLETECH** dümpelt ebenfalls an der Zauberküste – allerdings soll die fertige Umsetzung erst in ein paar Monaten in die Shops gespült werden.

TSR

Keine Frage, daß die große alte Fantasy-Dame TSR ebenfalls am Kartentisch mitmischte: Zunächst wäre hier das mäßig er-



folgreiche **SPELLFIRE** zu nennen, bei dem es um die Gründung von AD&D-Königreichen geht. Jede Menge Szenario-karten zu namhaften (Computer-) Games wie „Ravenloft“, „Al-Qadim“ oder „Spelljammer“ werden da übrigens momentan fertiggepinselt – wenngleich **SPELLFIRE** ohnehin häufig ältere Illustrationen von durchaus mittelpflichtiger Qualität verwendet. Das Spielprinzip aber geht in Ordnung, was auch für **BLOODWARS** gilt, wo die Spieler mit Hilfe von Dämo-

nen und Zauberei möglichst viele „Existenzebenen“ erobern sollen. Und hier sind die Bildmotive teilweise sogar ausgesprochen hübsch geraten!

HEARTBREAKER, FANPRO UND ANDERE

Von den Herzensbrechern stammt **DOOM TROOPER** (deutsch im Truant-Verlag),



ein rein taktisches, eingängig geregeltes Kampfspiel aus dem „Mutant Chronicles“-Universum, das wir bereits im März vorstellten. Der als Pen & Paper-Rolli bekannte Horrorschocker **KULT** wird für den Sommer anvisiert, und **DARK FORCE**, die ebenfalls schon getestete deutsche Trumpf-Karte von FanPro/Schmidt-Spiele, mit der sich je zwei Freunde des „Schwarzen Auges“ vernöbeln dürfen, ist bereits seit Ende letzten Jahres erhältlich. Paranoiker können bei der schrillen, wenngleich laienhaft illustrierten **ILLUMINATI**-Version von Steve Jackson Games/Pegasus zugreifen, Trekkies werden wohl die spannenden Missionen von **STAR TREK – THE NEXT GENERATION**

(Decipher) bevorzugen, und **SIM CITY**, das ganz andere Trading Cards-Spiel von Mayfair Games (wie nicht anders zu erwarten, soll die größte und gewinnträchtigste Metropole zusammengebaut werden), sollte in den Läden sein, wenn diese Zeilen erscheinen...



TITEL	SPIELER	DEUTSCH	KARTENZAHL	GENRE	SCHWIERIGKEIT	ERSCH.DATUM
Battle Lords	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	8/95
BattleTech	N.O.	nein	N.O.	SF	N.O.	N.O.
Bloodwars	2 bis x	nein	300	Fantasy	mittel	bereits ersch.
Dark Force	2	ja	300	Fantasy	mittel	bereits ersch.
Dixie	2	nein	100	Milit.Strat.	niedrig	bereits ersch.
Doom Trooper	2 bis x	ja	300	Tech-Fantasy	niedrig	bereits ersch.
Dragon Dice	N.O.	nein	N.O.	Fantasy?	N.O.	9/95
Duel for the Stars	N.O.	nein	N.O.	SF?	N.O.	N.O.
Echelon of Fire	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	5/95
Flights of Fantasy	N.O.	nein	90	Mix	N.O.	N.O.
Galactic Empires	N.O.	ja	N.O.	SF	niedrig	5/95
Gridiron	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	N.O.
Grooks	N.O.	ja	N.O.	N.O.	N.O.	N.O.
Heresy	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	8/95
Highlander	N.O.	nein	N.O.	no, Highlander heißt	N.O.	6/95
Hyborian Gates	N.O.	nein	N.O.	Fantasy?	N.O.	N.O.
Illuminati	2 bis x	ja	400	Fan	mittel	4/95
James Bond	N.O.	nein	N.O.	Krimi	N.O.	Winter
Jyhad/Vampire	2 bis x	nein	400	Horror	hoch	bereits ersch.
Kult	N.O.	nein	N.O.	Horror	N.O.	Sommer
Legend of the 5 Rings	N.O.	nein	N.O.	Fantasy?	N.O.	Herbst
Magic – The Gathering	2	ja	1100	Fantasy	mittel	bereits ersch.
Mittelerde	N.O.	ja	N.O.	Fantasy	N.O.	8/95
Monks of Rhador	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	8/95
Netrunner	N.O.	nein	N.O.	Cyberpunk	N.O.	N.O.
On the Edge	2 bis x	nein	300	N.O.	N.O.	N.O.
Rage	N.O.	nein	N.O.	Horror	N.O.	5/95
Redemption	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	7/95
Shadowlist	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	6/95
Shadowrun	N.O.	nein	N.O.	Cyberpunk	N.O.	nächstes Jahr
Sim City	N.O.	nein	500	Stadtplan	N.O.	5/95
Spellfire	2 bis x	ja	800	Fantasy	mittel	bereits ersch.
Star of the Guardian	2 bis 4	nein	300	SF	mittel	bereits ersch.
Star Trek Next Gen.	2	nein	400	SF	mittel	bereits ersch.
Star Wars	N.O.	nein	N.O.	SF	N.O.	8/95
Supernova	N.O.	nein	N.O.	SF?	N.O.	7/95
Tempest of the Gods	N.O.	nein	N.O.	Fantasy	N.O.	6/95
Towers in Time	N.O.	nein	N.O.	griech. Mystik	N.O.	4/95
Ultimate Combat	N.O.	nein	N.O.	N.O.	N.O.	4/95
Wyvern	2 bis x	nein	N.O.	Fantasy	N.O.	Sommer

Bei den als „noch offen“ (N.O.) gekennzeichneten Einträgen waren genaue Infos derzeit nicht erhältlich, im Übrigen kosten die Spiele fast durch die Bank ca. 20,- DM fürs Master- sowie ca. 5,- bis 6,- DM für das kleinere Booster-Pack.

WER WILL FREI-KARTEN?

Wie unsere beeindruckende (aber wohl trotzdem unvollständige) Tabelle zeigt, stehen uns noch viele, viele weitere Titel bevor – wir können also beim besten Willen nicht alles eingehend testen. Sehr wohl können wir hingegen unsere Rezensionsexemplare verlosen, nämlich ein **DEUTSCHES MAGIC-SET**, ein ebenso **DEUTSCHES SPELLFIRE** und schließlich eine **DARK FORCE-GRUNDAUSSTATTUNG**. Um mitzumachen, braucht Ihr uns nur ein Kärtchen mit dem Wunschgewinn an nachstehende Adresse zu schicken – falls dann auch ein lesbarer Absender nicht fehlt, fehlt bloß noch Fortuna's guter Wille bei der Ziehung. Ach ja, im Mai fehlten zum Glück folgende Lösungsworte: Dalai-Lama und die drei Eier, äh, Schiffe des Kolumbus. (U. Böhm-Dores/jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

COIN OP

Als Fachblatt für touristische Sehenswürdigkeiten stellen wir Euch diesmal nicht nur neue Arcade-Geräte vor, sondern geben am Schluß auch noch Insider-Tips für den Sommerurlaub. Schließlich zockt es sich in südlichen Gefilden preiswerter – und vor allem unter 18!

WORLD CUP '95 VOLLEYBALL

Das besonders für sommerliche Strandvergnügungen geeignete Volleyball wurde ja bisher sowohl in Spielhallen als auch am Compi recht stiefmütterlich behandelt – daher zauberte Data East nun diese Simulation aus dem Koffer. Der oder die Spieler können dabei unter zwölf Ländern (z.B. USA, Deutschland, Italien oder China) wählen, um dann im Trainingsmodus als Amateur, Halb- oder Vollprofi den Ball zu beulen. Die Action dieser originalgetreuen Versoftung wird mit einem Stick und drei Buttons kontrolliert: Blocken, Passen und Täuschen sowie

der blitzschnelle Wechsel des gerade aktiven Spielers sind so problemlos zu bewerkstelligen. Grafisch und akustisch wurden hier zwar keine Meilensteine in den Sand gerollt, aber Gameplay und Fun stimmen! Und darum geht's ja letzten Endes im Sport...



Wer schon etwas länger in dieser Galaxis weilt, erinnert sich bestimmt noch an die diversen Digi-Varianten des Tontaubenschießens. Ein moderner und gänzlich unblutiger Vertreter des Genres kommt aus dem Gauselmann-Imperium: Bei dem stilecht im Wilden Westen angesiedelten Spektakel muß der Cowboy mittels Plastikflinte (inkl. Nachlademechanik) auf den Screen zielen und im richtigen Moment abdrücken. Geschossen wird etwa in der Bar, wo Gläser und Flaschen zu „verschern“ wären, oder in der Bank, in der man mit einer bestimmten Trefferkombination den Tresor knacken kann. Alles in allem ein technisch ausgereiftes Gerät, das durch gelungene Grafik überzeugt – und vor allem mit vier Spielern einen Heiðenspaß macht!

SHOOTING STAR



MILLE MIGLIA 2 VS. DRIFT OUT '94

Am Amiga erleben Draufsicht-Renner à la „Micro Machines“ ja gerade ein Comeback, und auch die Spielhöhlen sind derzeit voll davon. Ein schön uriger Vertreter dieser Zunft ist Teil zwei der legendären 1000-Meilen-Rallye Mille Miglia: Schumacher Senior darf sich zwischen sechs Klassikern entschei-



den, darunter ein Ferrari 250 TR oder ein himmelblauer Bugatti. Dann geht es ab auf zwölf verschiedenen Pisten, deren Design dem berühmten Vorbild nachempfunden ist.

Beim ausdriftenden Kollegen sind demgegenüber modernere Boliden los, etwa ein Ford Escort RS oder ein Toyota Celica GT. Und wie heutzutage im Genre üblich, sind hier nicht nur Schumi-Juniors Spurt- und Sprungkraft gefragt, sondern es stehen auch Hindernisse (z.B. Ölfässer und Elefanten) im Weg herum. Wechselnde Straßenverhältnisse wie Eis, Sand oder gar Wasser beeinflussen natürlich das Benehmen der kleinen Flitzer, und wenn auch eigentlich die Polygon-Zukunft schon längst begonnen hat, so gehen doch Animationen und Sound-FX bei beiden Geräten voll in Ordnung. Ob man sich also für Kanekos Oldtimer oder Viscos PS-Bomber entscheidet, ist eher eine Frage des persönlichen Geschmacks.



**DRIFT
OUT '94**



ARCADE UNTER ARKADEN

Wer diesen Sommer in Italien, Spanien oder England urlaubt, sollte auch mal in den örtlichen Tempeln der Digi-Lust vorbeischaun – immerhin zählt man da pro Runde nur etwa 30 Pfennig, außerdem dürfen auch Kids rein. In diesem Zusammenhang sind insbesondere zwei Automaten interessant, die aus verschiedenen Gründen in Deutschland wohl gar nicht aufgestellt werden:

Erst mal hätten wir da mit Taitos **Operation Rolf** den Vater aller Fadenkreuz-

einer Angelsimulation, die zur Zeit in Japan extrem hip ist; und auch für deutsche DOSen wurden letzthin ja zwei ähnliche Games veröffentlicht. Jedenfalls bedient der Automaten-Fischer eine richtige Angelrute, und die holzimitierten Sitze lassen Yacht-Feeling aufkommen. Na, wenn das nicht durchgeknallt ist?! Spanien-Reisende sollten an dieser Stelle weiterlesen, denn nach Euro-Disney bei Paris eröffnete Anfang Mai Europas zweiter Mega-Freizeitpark in Salou bei

„Aladdin“ aufgestellt. Der Besucher betrachtet dabei das unglaublich realistische Szenario durch einen VR-Helm, gesteuert wird auf einem fliegenden Teppich samt Lenk-Konsole. Tja, und schließlich ist auch New York seit kurzem um eine Attraktion reicher, hatte dort doch neulich der erste Kinofilm im Imax-3D-

**OPERATION
WOLF 3**

Ballereien, der nun bereits in dritter Generation an den Schießstand tritt und sich metzelmäßiger denn je präsentiert. Mit den realistisch rückstoßenden Plastikwummen kann man jetzt nicht mehr

nur Kugeln, Schrot und Granaten abschießen, sondern gar Atomraketen – wer „Death Mask“ am Amiga mag, wird hier garantiert auf seine Kosten kommen! Zum anderen ist die Rede von Sega **Sports Fishing**.



Barcelona die Pforten: Im **Port Aventura** darf man sich von aufwendigen Nachbauten exotischer Gegenden verblüffen lassen (Mexiko, Polynesien oder das kaiserliche China) oder die größte Achterbahn der Alten Welt ausprobieren. Wen es hingegen in die Neue Welt zieht, der sollte unbedingt Floridas **Disney World** in die Reiseroute einbauen, denn hier haben die Optik-Genies von Silicon Graphics („Jurassic Park“, „Die Maske“, „Flintstones“) einen virtuellen Action-Ritt durch die magische Welt von



Verfahren seine Premiere. Durch die halbkreisförmig gewölbte Riesen-Leinwand wirkt das Geschehen derart plastisch, daß einem beim nächsten Schwarzenegger-Streifen wohl die Sessel um die Ohren fliegen werden! Geduldige Naturen können übrigens auch bis zum nächsten Sommer warten, wenn in der Main-Metropole Frankfurt Deutschlands erster Imax-Palast eröffnet werden soll...

(M. Semino)



MORE JOKER - MORE FUN!



AB 28. JULI GIBT'S DIE NEUE DOPPELAUSGABE

Wir pfeifen auf das Sommerloch: Für die zweite und letzte Doppelausgabe des Jahres können wir Euch passend zum Wetter brandheiße Tests und Previews, tolle Specials (garantiert ohne Löcher!), gewinnträchtige Preisausschreiben, kühl abgecheckte Lösungshilfen und jede Menge Multimedia in Form des gewohnt genialen Sonderteils **AMIGA CD-JOKER** versprechen! Und weil Versprechen zwar gut, Ankündigungen aber besser sind, hier ein paar Notizen aus dem Test-Kalender:

Freut Euch mit uns auf Konvertierungs-Hämmer wie Sid Meiers komplexes **COLONIZATION**, David Brabens überirdisches **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS** oder **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**, ein irres Gag-Adventure im Stil von Lucas Arts! Wohnt dem großen Kerker-Vergleich zwischen **ALIEN BREED 3D** und seinem verdoomten Konkurrenten **FEARS** bei! Hebt mit **COALA** ab, schlägt mit **SUPER STREET FIGHTER II** zu oder überlaßt König Fußball beim lang erwarteten **HAT-TRICK!** das Kommando! Außerdem warten die strategischen **BALDIES**, das Fortsetzungs-Abenteuer **SIMON THE SORCERER II** und...

...jetzt seid Ihr dran. Sollten Euch die genannten Highlights nicht genügen, um ab 28. Juli am Kiosk zu sein, dann kann Euch ja vielleicht unser Abo-Angebot locken? Preiswerter, schneller und vor allem mit einer so feinen Prämie bekommt Ihr Euren Joker sonst nirgends! Und ein Amiga ohne Joker ist nun mal wie ein Sommer ohne Sonne...



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware Blücherstraße 24 Postfach 1113 46397 Bocholt Tel.: 02871/183088	Joysoft Anchener Str. 1004 50858 Köln Tel.: 0221/9486100
Bumles Am Südpark 12 65451 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Kingsoft Grüner Weg 29 52070 Aachen Tel.: 0241/152051
Cosmos Kunkelstr. 125 41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/92740	Rushware Bruchweg 128-132 41564 Kaarst Tel.: 02131/6070
GTI Zimmersmühlenweg 73 61440 Oberursel Tel.: 06171/85934	Wial Versand Liegnitzerstraße 13 82194 Gröbenzell Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

1 x 1 Computer	34,35	Mallander	9
Bachler	81	Media Point	26
Bergler	43,89	Megasoft	31
Computer Center	10,11	Micronik	69
Data House	43	Mirux	6
DCE	61	M-Tec	25,27,29,31
Esser	85	Okay Soft	43
Fun + Action	112	Pawlowski	111
Golden Rainbow	43	Quicksoft	6
Greenwood	19	Schneider	21
Grothe	53	Sparschwein	85
HK Computer	73	Time Warner	37
HP Computer	85	Universum Software	2
Impuls Mailorder	55	Vesalia	76,77
Joker Verlag	28,47,65,71,83,95	Wial	103
Joysoft	23		
Kompart	15	Poster:	Warner/Renegade
Korona Soft	43	Poster:	Black Legend
Lill Laserdruck	81		

DER SEELENTURM



FLIGHT OF THE AMAZON Queen



W
WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

